NOUVEAU : MENSUEL - 25 F

BACKSTAB n°24

Le magazine des jeux de rôles

backstab

100 % JEUX

Cryptographie et Extropie
Profession : codeur
Conseils pour Baldur's Gate 2
+ de 50 jeux décortiqués...



- CRITIQUES Dungeon Master Guide et Monster Manual
- OPTIMISEZ VOS SORTS
- SCÉNARIO



AVANT-PREMIÈRE
Le Codex Tyranides

- SCÉNARS : D&D3 / INS/MV / Méta-Barons / Prophecy / Zombies
- INTERVIEWS : Ange et Var Anda / Charlie Krank / Matt Forbeck / Mateo Gil...

N°24 Novembre 2000 - Mensuel - 25 Francs

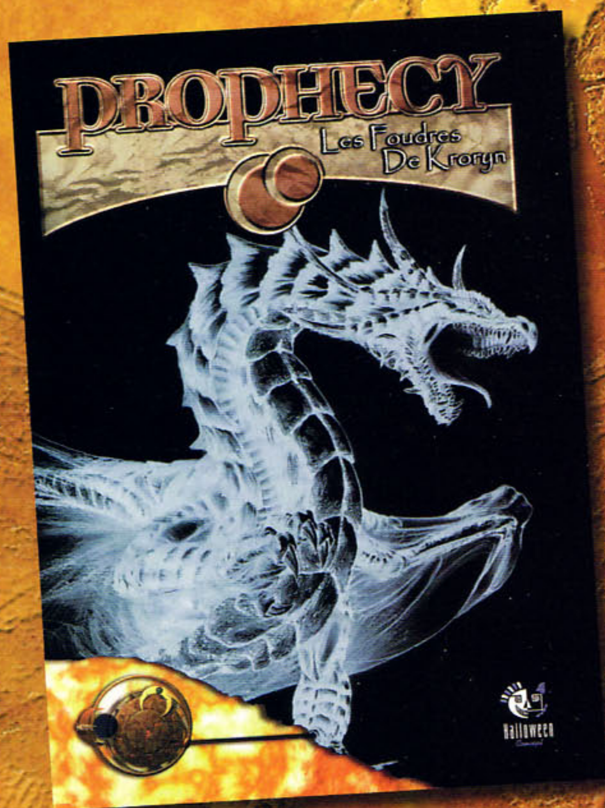


Belgique 245 FB - Luxembourg 245 FLUX - Suisse 9,90 FS - Canada 8,75 $ CAN - Réunion/Antilles 35 F - Tahiti 700 FCP - Nlle Calédonie 650 FCP - Italie 9500 L

PROPHECY

Disponible

Le s Foudres De Kroryn
Les Voiles de Nenya
Les Enfant de Heyra
Les Écailles de Bromrme





Initiations Prophecy

Les Jeux de la Comté
7, quai de Strasbourg
25000 BESANCON
Tél: 03 81 81 32 11
11 novembre et 25 novembre 2000

Eureka
Galerie Châtelet
45000 ORLEANS
Tél: 02 38 53 34 56
17 novembre et 24 novembre 2000

Excalibur
44, rue Jeannin
21000 DIJON
Tél: 03 80 65 82 99
Fax: 03 80 63 83 76
18 novembre et 9 décembre 2000

Express Photo
Jeux Descartes
5, rue Aristide Briand
10000 TROYES
Tél: 03 25 73 51 86
18 et 25 novembre 2000 à 14 H

SOMMAIRE N°24

Le magazine des jeux de roles

En couverture

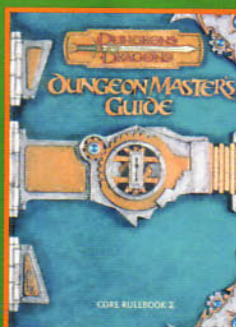


Page 95

Du jeu à la ligne : Anarchy Online


Page 68

En 2001 personne ne vous entendra crier



Page 74

On en reprend pour dix ans


page 28

Pour pouvoir parler en secret


Encart

Backstab +, 32 pages blanches

D & D 3rd Edition	
Player's Handbook	159,00
• *Dungeon Master's Guide*	159,00
• *Monster Manual*	159,00
• *Dungeon Master's Screen*	76,00
• *Character Records*	76,00
Introductory Game	76,00
• *D& D Gazetteer*	69,00
• *Into the Dragon's Lair*	125,00
• *The Sunless Citadel*	85,00
D20 SYSTEM	
• *Three Days to Kill*	65,00
• *Death in Freeport*	55,00
• *Creature Collection*	159,00
AD & D	
Boite d'introduction à AD&D	239,00
Manuel des Joueurs	236,55
Guide du Maitre	202,35
Bestiaire Monstrueux	199,00
Ecran du Maitre de Donjon	39,00
Combat et Tactiques	99,00
Talents et Pouvoirs	99,00
Magie et Sortilèges	99,00
Campagne Haut Niveau	99,00
Le Livre des Artefacts	79,00
Les dieux des monstres	69,00
Mythes et légendes	99,00
Recueil de Magie	145,35
Feuilles de personnages	59,00
Guide du constructeur de donj.	49,00
Catalogue des armes et équi.	135,00
L'épreuve du Guerrier II	29,00
L'épreuve du Magicien II	29,00
L'épreuve du Voleur	29,00
L'épreuve du Clerc	29,00
La nuit des Profondeurs	149,00
Le Cercle Brisé	39,00
Le Sceptre aux 7 morceaux	149,00
Les donjons du désespoir	94,05
Les mondes de TSR	99,00
L'Université de Magie	59,00
Manuel complet des Elfes	69,00
Manuel complet des Gnomes	99,00
Manuel complet Magiciens	132,05
Manuel complet des Nains	99,00
Manuel complet des Voleurs	132,05
Manuel complet du Barbare	69,00
Manuel complet du Barde	79,00
Manuel complet du Druide	69,00
Manuel complet du Guerrier	99,00
Manuel complet du Paladin	69,00
Manuel complet du Prêtre	69,00
Manuel complet du Rodeur	69,00
Manuel des Humanoides	165,00
Manuel des Psioniques	135,00
Retour tombe des horreurs	169,00
AD&D CD-Rom Core Rules 2.0	450,00
- CD Core Rules Expansion 2.0	215,00
A Darkness Gathering	68,00
A Hero's Tale	90,00
A Paladin in Hell	95,00
Age of Heroes	95,00
Axe of the Dwarvish Lords	175,00
Bastion of Faith	110,00
Castle Guide	95,00
Catacombs Guide	89,00
Complete Book of Villains	125,00
Coucil of Wyrms revised	175,00
Dawn of the Overmind	95,00
Destiny of Kings	65,00
Die Vecna, die!	179,00
Dragon Magazine Archive CD	430,00
Dragon Mountain	205,00
Encyclopedia Magica 1, 2, 3 ou 4	185,00
Fighter's Player Pack	110,00
Evil Tide Monstrous Arcana	68,00
I, Tyrant	125,00
Jakandor Island of War	139,00
Jakandor Island of Destiny	149,00
Jakandor Land of Legend	152,00
Masters of Eternal Night	69,00
Monstrous Annual III ou IV	135,00
Moonlight Madness	82,00
Myghty Fortress Sourcebook	92,00
Night of the Shark	68,00
Priest's Player Pack	110,00
Priest's Spell Comp Vol.1, 2 ou 3	179,00
Reverse Dungeon	129,00
Road to Danger	89,00
Sages & Specialists	135,00
Sea Devils Monstrous Arcana	135,00
Sea of Blood	95,00
Silver Anniversary Boxed Set	385,00
Swamplight	49,00
Tales of the Comet	209,00
The Apocalypse Stone	119,00
The Illithiad	135,00
The Lost Shrine of Bundushatur	69,00
Thief's Player Pack	110,00
Treasure Chest	89,00
TSR Jam 1999	85,00
Wizard Spell Comp. Vol1, ou 2	175,00
Wizard Spell Comp. Vol 3 ou 4	175,00
Wizard Spell Cards	95,00
World Builder Guidebook	135,00
Royaumes Oubliés (Guide)	199,00
Catacombes de Soirétoile	49,00
Elfes de l'éternelle rencontre	99,00
Empires de la côte	59,00
L'épée des Vaux	25,00
La Tour Maudite	25,00
Le Draconomicon	99,00
Le Monde des Elfes Noirs	99,00
Le retour de Randal Morn	25,00
Les Carnets d'Elminster	119,00
Les Carnets d'Elminster App. 1	39,00
Les ruines de chateau Zenthill	149,00
Marco Volo "Arrivée"	49,00
Marco Volo "Départ"	49,00
Marco Volo "Voyage"	49,00
Religions & Avatars	149,00
Ruines de Montprofont	149,00
Secret de la forêt des araignées	25,00
Sélénae	85,00
Une Déesse aux Enfers	49,00
Calimport	115,00
Castle Spulzeer	105,00
Cloak & Dagger	189,00
Cormanthyr Empire of Elves	180,00
Demihuman Deities	179,00
Demihumans of the Realms	125,00
Dungeon of Death	69,00
Empires of the Shining Sea	215,00
For Duty & Deity	98,00
Four from Cormyr	135,00
Gold & Glory	69,00
Hellgate Keep	69,00
Heroes' Lorebook	139,00
How the Mighty Are Fallen	89,00

Interactive Atlas CD-ROM	295,00
Pages of the Mages	105,00
Powers & Pantheons	149,00
Sea of Fallen Stars	185,00
Secret of the Magisters	145,00
Skullport	139,00
Spellbound : Thay, Rashemen,	170,00
Stardock : Undermountain	55,00
The City of Ravens Bluff	175,00
The Fall of Myth Drannor	95,00
The Wyrmskull Throne	85,00
Villains' Lorebook	159,00
Volo's Guide to Baldur Gate II	119,00
Warriors and Priests of Realms	135,00
Wizards and Rogues of Realms	135,00
Planescape	149,00
Bestiaire Monstrueux	99,00
La frontière de l'infini	39,00
A Guide to the Ethereal Plane	120,00
A Player's Primer to Outlands	115,00
Dead Gods	209,00
Doors to the Unknown	92,00
Faction War	139,00
Fires of Dis	95,00
Harbinger House	95,00
Monstrous Compendium II	125,00
Monstrous Compendium III	145,00
Tales from the Infinite Staircase	145,00
The Deva Spark	68,00
The Factol's Manifesto	135,00
The Inner Planes	169,00
The Great Mondron March	175,00
The Planewalkker's Handbook	139,00
The Well of Worlds	105,00
Uncaged : Faces of Sigil	139,00
Warriors of Heaven	139,00
Dark Sun	99,00
Liberté	69,00
Tribus-esclaves	69,00
Négociants des sables	69,00
Bestiaire de Dark Sun	69,00
L'alliance voilée	69,00
Vallée de feu et de cendres	69,00
Dragonlance	
Chaos Spawn	99,00
Dragon's Rest	59,00
Dragonlance Classic	185,00
Knight's Sword	49,00
More Leaves from the Inn....	145,00
Rise of the Titans	129,00
Seeds of Chaos	95,00
Wild Elves	59,00
Dragonlance Fifth Age	
A saga companion	109,00
Citadel of Light	152,00
Heroes of Defiance	135,00
Heroes of Hope	135,00
Heroes of Sorcery	135,00
Heroes of Steel	125,00
Last Tower : Legacy of Raistlin	135,00
Palanthas	85,00
The Bestiary	175,00
The Sylvan Veil	125,00
Wings of Fury	152,00
Greyhawk	
L'aventure commence	149,00
Guide du joueur	108,30
Against the Giants : Liberation	119,00
Return of the eight	105,00
Return to Keep on Borderlands	85,00
The Crypt of Lyzandred	82,00
The Doomgrinder	82,00
The Scarlett Brotherhood	129,00
The Star Cairns	84,00
Return to White Plume Mountain	85,00
Slavers	135,00
Ravenloft	99,00
Contact mortel	69,00
Guide Van R. des Vampires	69,00
Un festin de gobelins	69,00
Le navire de l'horreur	69,00
Le guide Van R. des fantômes	69,00
La demeure de Strahd	69,00
Iles d'Epouvante	69,00
The Nightmare Lands	125,00
The Shadow Rift	155,00
Domain of Dread	204,00
Van Richten's Guide to Ghosts	60,00
Thoughts of Darkness	59,00
Van Rich. Guide to Werebeast	75,00
Van Richten's Guide The Created	89,00
Adam's Wrath	70,00
Van Rich. Guide to Ancient Dead	89,00
Howls in the Night	49,00
Van Richten's Guide to Fiends	89,00
A Light in the Belfry CD Audio	105,00
Chilling Tales	70,00
Van Richten's Guide to Vistani	75,00
The Gothic Earth Accessory	55,00
Forged of Darkness	75,00
Children of the night : Vampire	89,00
A Guide to Transylvania	72,00
Forgotten Terror	95,00
Servants of Darkness	99,00
Children of the night : ghosts	120,00
Champions of the Mists	95,00
Vecna Reborn	105,00
Children of Night : Werebeast	155,00
Children of the Night : Created	125,00
Carnival	90,00
Monster Hunter's Vol.1	165,00
Monster Hunter's Vol. 2	162,00
Monster Hunter's Vol. 3	179,00
Birthright	
Ariya Domain	39,00
Baruk - Azhik Domain	55,00
Binsada Domain	45,00
Halskapa Domain	55,00
Khourane Domain	52,00
Stjordvik Domain	45,00
Players Secrets of Medoere	49,00
Lankhmar	
Fafhrd & the Gray Mouser	175,00
City of Lankhmar	109,00
Prince of Lankhmar	59,00
Cutthroats of Lankhmar	59,00
Avengers of the Lankhmar	55,00
Mystara Karamelkos Audio CD	210,00
Night of the Vampire	89,00
Players Survival Kit	65,00
Dungeon Master Survival Kit	90,00
Joshuan's Almanach	55,00
Al-Qadim	
Land of fate boxed set	129,00
City of Delights boxed set	139,00
Arabian adventures	139,00
Golden Voyages	129,00
Assassin Mountain	129,00
Corsairs of the Great Sea	129,00

Reunion	68,00
Dungeons & Dragons	
Diablo II Boxed Game	149,00
The Sea People	69,00
Wrath of the Minotaur	34,00
Eye of the Wyvern	34,00
ALTERNITY Player's Handbk	209,00
ALTERNITY Master Guide	209,00
Aegis : System Guide	125,00
Alien Compendium Creatures I	145,00
Alien Compendium Creatures II	145,00
Arms & Equipment Guide	118,00
Beyond Science : Guide to FX	135,00
Campaign Kit	89,00
Dark Matter	199,00
Dark Matter : Arms & Equipment	135,00
Dataware	118,00
Gamma World	179,00
Incident at Exile	45,00
Introduction to Alternity Game	65,00
Klick Clack	65,00
Mindwalking : Guide to Psionics	125,00
Outbound, an Explorer's Guide	125,00
Planet of Darkness	90,00
Star Comp. System of the Verge	145,00
Star Drive Campaign Setting	209,00
• *Starcraft*	145,00
Starships	125,00
Tangents	125,00
The Killing Jar	99,00
The Last Warhulk	95,00
The Lighthouse	95,00
Threats from Beyond	125,00
ABERRANT	155,00
• *Worldwide : Phase 2*	135,00
• *ReignofEvil.com*	32,00
• *Church of Archangel Michael*	32,00
AGONE	256,50
Ecran	57,00
Carte Royaumes Crépusculaires	76,00
Le bestiaire	156,75
L'art de la magie	171,00
• Le monarque des jonquilles	80,75
AMBRE	236,55
Chevalier d'Ombre	236,55
ARS MAGICA (4th Ed.)	219,00
L'alliance brisée de Calebais	103,55
La Tempète	116,85
La Crète des Brumes	170,05
Un conte d'hiver	122,55
ATLANTYS	227,05
Ecran	99,00
BABYLON PROJECT	189,00
BERLIN XVIII	208,05
Ecran	104,00
Marksmen 12.35	144,00
Berliner Nacht	119,70
Berlin Confidential	119,70
BITUME	113,05
Paris-Brest	103,55
Pizza - Piquette	103,55
• ***BLOOD DAWN***	189,00
BLOODLUST	226,10
Ecran Bloodlust	104,00
Poussière d'ange	136,80
L'enclume et le marteau	136,80
Contes et légendes	136,80
Frères de la nuit	136,80
Les voiles du destin	198,55
Chroniques sanglantes	119,70
Vengeance	198,55
• ***BLUE PLANET Moderator's***	209,00
• ***BLUE PLANET Player's***	209,00
• *Fluid Mechanics*	109,00
BRAVE NEW WORLD	215,00
• *Glory Days*	185,00
CHAMPIONS NEW MILLENIUM	180,00
CHANGELIN	246,05
Ecran	103,55
CHANGELING (2nd Ed.)	189,00
• *Redcaps*	95,00
CHATEAU FALKENSTEIN	236,55
L'ère de la vapeur	151,05
CHILL	235,60
Ecran	83,60
De chair et de sang	104,50
Lycanthrope	120,00
CHIMERES	100,00
Le Jeu de l'initié (Tarot)	42,00
Ecran	42,00
Anteros	50,00
A La croisée des chemins	50,00
CHIVALRY & SORCERY	139,00
• *Under the Castle Gates*	45,00
CONSPIRACY X	218,50
Ecran	95,00
Aegis	199,50
Les ombres de l'esprit	161,50
Nemesis	142,50
Exodus	161,50
CONSPIRATIONS	170,05
Ecran	104,00
Al Amarja	113,05
CYBERPUNK	225,15
Solo of fortune	119,70
Chrome	119,70
Night city	208,05
Forlorn hope	136,00
Protect & Serve	136,80
Les Enfants de la Nuit	136,80
Corporates book I	119,70
Eurotour	119,70
Arasaka Brainworm	94,05
Wildside	128,25
Chrome III	136,80
Home of the Brave	155,80
Firestorm : Stormfront	155,80
Firestorm : Shockwave	155,80
Chrome IV	122,55
D6 SYSTEM	79,00
DARKEARTH 2ème Edition	247,00
Ecran	57,00
Les Marcheurs	118,75
Croisade ville Mouvement	175,75
Les pyramides de Nâh	161,50
Les Carnets de l'Obscur	161,50
Artefacts	156,75
Les Initiés	161,50
Le Shankr	161,50

• La vapeur	171,00
DC UNIVERSE RPG	249,00
• *Gotham City Sourcebook*	155,00
• *Justice League of America*	155,00
DEADLANDS (V. F)	190,00
Ecran	95,00
The Quick & the Dead	175,75
Le Livre des Morts	161,50
Le Livre des Hucksters	147,25
Le Grand Labyrinthe	209,00
Aller Simple pour l'Enfer	90,25
Smith & Robards	166,25
Critters, vermines, et abomin.	161,50
La Croix et le Colt	161,50
Au nom de la Loi	161,50
La danse des esprits	171,00
Grisaille City	161,50
• *Hexarcana*	145,00
• *Epitaph #2*	109,00
DRAGONBALL Z	155,00
EARTHDAWN	274,55
Accessoires Maître de Jeu	114,00
Les Brumes de la Trahison	113,05
Le Compagnon	179,55
Barsaive	227,05
Corrompue	109,25
Horreurs	147,25
Parlainth	208,05
Aventures à Parlainth	103,55
La Trame Brisée	103,55
Les dagues de Cara Fahd	121,60
Créatures de Barsaive	179,55
L'Empire Theran	246,05
• *Path of Deception*	109,00
ECRYME	208,05
Ecran	90,25
Eole	131,10
Itinérance	121,60
ELÉKASË	208,05
Ecran	104,00
Le Prophete et le Dragon	133,00
Magies	133,00
Entre Ombres et Lumières	133,00
Carte	65,00
Armageddon	137,75
Terre	133,00
ELFQUEST	160,55
Ecran Elfquest	94,05
ELRIC	235,60
Ecran	94,05
Démons & Magie	120,00
Le chant des enfers	120,00
Le loup blanc	120,00
Les sorciers de Pan-Tang	137,00
Périls des jeunes royaumes	137,00
Les Seigneurs des Mers	137,00
Melnibone	213,75
La Nef des Fous	126,35
Les Versets Impies	133,00
Est Inconnu	133,00
Atlas Jeunes Royaumes	202,35
Les Mers du Destin	179,55
Les Architectes du Destin	179,55
• Crises Vimiriennes	103,55
Rogue Mistress	145,00
FADING SUNS (2nd Edition)	245,00
• *Star Crusade II : Lost Worlds*	145,00
• *Hazat Fiefs*	59,00
FENG SHUI (V.F.)	216,60
• Ecran	94,05
La nouvelle chair	132,05
Retour en grâce	132,05
• *Four Bastards*	65,00
FORGOTTEN FUTURES	159,00
• *Log of the Astronef*	159,00
GEMINI	219,00
• ***GHOST DOG***	145,00
• **GUILDES EL DORADO**	266,00
• Ecran	57,00
GUILDES	215,00
Les carnets pourpres	35,00
Les Vennd'ys	119,70
Le Loom	179,55
Terra Incognita n°1	35,00
Requiem des Ombres	217,55
Atlas Volume 2	179,55
L'aube des prophètes bleus	166,25
Les Ashragors	128,25
L'aventurier	171,00
Les Kheyza	128,25
Les Gehemdals	128,25
L'Automne des Mages	156,75
GURPS	N.D
Horreur	132,05
Cyberpunk	132,05
Japon	132,05
Western	132,05
Espace	136,80
Créatures Fantastiques	132,05
Peuples Imaginaires	141,55
Psioniques	132,05
Vampire	179,55
GURPS (3rd edition revised)	185,00
• *Castle Falkenstein*	159,00
• *Imperial Rome 2nd Edition*	139,00
• *In Nomine*	175,00
• *Ogre*	139,00
• *Rims of Fire (Traveller)*	155,00
HARNMASTER (2nd Ed.)	270,00
HAWKMOON (2ème Ed.)	239,40
Ecran	94,05
L'île brisée	136,80
La France	217,00
La Kamarg	120,00
L'empire ténébreux	136,80
Les portes du Paradis	136,80
Chair et métal	136,80
Seigneur des sans masques	179,55
L'Espanya	179,55
Fils de Granbretanne	131,10
• Royaumes de l'Est T. 1	128,25
HEAVY GEAR (2nd Ed.)	209,00
• *Storm on the Horizon*	125,00
• *Caprice Corporate Sourcebook*	125,00
HEAVY METAL	N.D.
Ecran	84,55
Urban guerilla	119,70
Killing technology	119,70
HELL ON EARTH	205,00
• *Shattered Coast*	145,00
• *Urban Renewal*	109,00

HERCULES & XENA	239,00
HERITIERS DE KADESH	140,60
HERO WARS	180,50
Glorantha	171,00
Carte de Glorantha	66,50
HEROES UNLIMITED	175,00
HONG-KONG ACTION	145,00
HUNTERS	159,00
• *Apocrypha*	95,00
HYSTOIRE DE FOUS	189,05
Des Recettes de la Folie	94,05
Pas de caténaires pour les...	133,00
IMAGO	149,00
IN NOMINE SATANIS (3ème)	208,05
Ecran	104,00
Mors ultima ratio	119,70
Demonix remix	119,70
Il était une fois	119,70
Mindstorm	119,70
Dementia Profundis	119,70
Deus ex machina	119,70
Rigor Mortis	119,70
Hell on Wheels	119,70
Le guide des Anges	160,55
Le guide des Démons	160,55
Sympathy for the Devil	119,70
Habeas Corpus	119,70
New World Order	119,70
Encyclopedia Spiritis	160,55
JAMES BOND	ÉPUISÉ
Goldfinger	84,55
Vivre et laisser mourir	93,10
Dangereusement votre	93,10
Goldfinger II	122,55
JOVIAN CHRONICLES	209,00
• *Mechanical Catalog Vol. 2*	120,00
J.R.T.M	213,75
Ecran	76,00
Carte des Terres du Milieu	76,00
Trésors des Terres du Millieu	162,45
Valar & Maiar	136,80
Le guide des Terres du Mileu	170,05
La Comté	196,65
Minas Tirith	196,65
Les rangers du nord	114,00
Lorien	111,15
Isengard	114,00
Royaume perdu de Cardolan	111,15
Les voleurs de Tharbad	68,00
JI-HERP (2ème Edition)	246,05
KULT	ÉPUISÉ
Ecran	94,05
Taroticum	132,05
Les Légions des Ténèbres	179,55
Les Anges Déchus	103,55
Metropolis	160,55
KULT (2nd Edition)	235,00
L'APPEL DE CTHULHU 5.5	189,05
Les monstres de Cthulhu	94,05
Créatures des contrées du rève	94,05
Les mystères d'Arkham	151,05
Demeures de l'épouvante	113,05
Kingsport	113,05
Le manuel du gardien	103,55
Manuel de l'investigateur	151,05
Le guide du Caire	121,60
Le livre des monstres	84,55
Guide de Londres	112,10
L'Aube Dorée	189,05
L'asile d'aliénés	94,05
La malédiction des Chtoniens	94,05
La trace de Tsathogghua	94,05
Meurtre à Dunwich	46,55
Terreur sur Arkham	65,55
Terror Australis	103,55
Les Grands Anciens	132,05
Expériences fatales	113,05
Retour à Dunwich	113,05
Frères de sang	122,55
Nightmare agency	122,55
Destination épouvante	113,05
Contes de la vallée Miskatonic	94,05
Les astres sont propices	122,55
La chose sur le seuil	113,05
L'évasion d'Innsmouth	151,05
Aventures région d'Arkham	122,55
Frères de sang II	122,55
Les sacrements du mal	160,55
Etranges époques	113,05
Trois Ombres	84,55
Cthulhu by gaslight	113,05
Les oeufs de Karlatt	132,05
Orient Express	246,05
Utatti Asfet	157,70
Les Masques de Nyarlathotep	217,55
Delta Green	246,05
Les contrées du rève revisitées	170,05
La Pierre Onirique	80,75
LACE & STEEL (2nd Ed.)	219,00
LE LIVRE DES 5 ANNEAUX	236,55
Ecran	114,00
La Voie de la Licorne	122,55
La Voie du Crabe	117,80
La Voie de la Grue	122,55
La Voie du Lion	122,55
La Voie du Phénix	151,05
La Voie du Scorpion	117,80
Le Voile de l'honneur	75,05
L'Outremonde	179,55
Le Crépuscule de l'Honneur	75,05
La Cité des Mensonges	189,05
La nuit résonnera de 1000 cris	75,05
Le PaLais d'hiver	117,80
La Voie de l'Ombre	151,05
Le Code du Bushido	75,05
L'heritage des guerriers	122,55
Les porteurs de Jade	151,05
Guide marchands de Rokugan	117,80
La voie des clans mineurs	122,55
• La tombe de Iuchiban	198,55
• Otosan Uchi	236,55
• *The Way of the Wolf*	139,00
• *The Way of the Shinsei*	139,00
• *Lesser of Two Evils*	75,00
LE MONDE DE MURPHY	179,55
LOUP GAROU	188,10
La voie des loups	102,60
Rage sur New York	119,70
Le livre du Ver	128,25
Caerns	145,35
Le Livre du Conteur	145,35
Umbra, l'ombre de velours	153,90

Hengeyokai	160,55
Le guide des joueurs	213,75
L'age des ténèbres	171,00
• *World of Rage*	125,00
WEREWOLF (2nd ed.)	159,00
WEREWOLF WILD WEST	179,00
LYONESSE	265,05
Ecran	94,05
MACROSS (ROBOTECH)	135,00
MACROSS II	139,00
MAGGUS	237,50
MAELSTROM	160,00
Tales from the Empire	105,00
• *Dacartha Prime*	145,00
MAGE, L'ASCENSION	188,10
La trâme du destin	102,60
Technocratie : Progéniteurs	66,50
La Toile Numérique	128,25
Le Livre des Ombres	153,90
Livre des Fondations	159,60
MAGE Revised	159,00
• *Dragons of the East*	125,00
• *Sorcerer Revised Edition*	125,00
MAGE : Sorcerers Crusade	179,00
MARVEL SUPER HEROES	130,00
A Guide to Marvel Earth	110,00
Avengers : Masters of Evil	65,00
Avengers Roster	125,00
Fantastic 4 Roster	125,00
Fantastic Voyages	65,00
X-Men : Who Goes There ?	75,00
The Reed Richards Guide	110,00
MEKTON Z	236,00
Ecran	94,05
Manuel Tactique	94,05
Mekton Z Plus	132,05
Bataillon Starblade	179,55
Invasion Terre 1	122,55
MECHWARRIOR (3rd Edition)	175,00
MILES CHRISTI	236,55
Ecran Miles Christi	104,50
La richesse de l'émir	94,05
Locus Palmarum	137,75
Assassins	137,75
MUTANT CHRONICLES	236,55
La confrérie	141,55
Impérial	141,55
Manuel du franc-tireur	114,00
Capitol	132,05
NEPHILIM	223,00
Ecran	95,00
Le Lion Vert	70,00
L'Atalante fugitive	70,00
Les mystères	115,00
La Dame de 11 Heures	70,00
Alchimie	70,00
Archives de St-Amand	114,00
Le Livre Noir	70,00
Arthuriades	179,55
L'Apprenti	85,00
Les Rose-Croix	170,05
Arcanes : La Tempérance	35,00
Arcanes : L'Etoile	35,00
Arcanes : Le Soleil	35,00
Arcanes : Le Jugement	35,00
Arcanes : Le Mat	35,00
L'assemblée du Seuil	170,05
Les Akasha	121,60
LOA (campagne Vaudou)	198,55
Testament	170,05
Les Templiers	85,50
Le Compagnon	113,05
Chroniques de l'Apocalypse I	113,05
Chroniques de l'Apocalypse II	113,05
Chroniques de l'Apocalypse III	113,05
Chroniques de l'Apocalypse IV	113,05
Chroniques de l'Apocalypse V	137,75
Le Ka	170,05
Selenim	85,50
Les Figures	128,25
Exils	170,05
Hermes Trimegiste N°5, 6, ou 7	35,00
Hermes Trimegiste N°8 ou 9	35,00
NIGHTPROWLER	ÉPUISÉ
Aventures à Samarande	132,05
Atlas de Samarande	170,05
Aventures à Samarande II	132,05
Mémoires de Sang	132,05
NIGHTBANE	140,00
NINJA & SUPERSPIES	109,00
OBSIDIAN : Age of Judgement	209,00
• ***ORK WORLD***	189,00
PALLADIUM (Revised)	175,00
• *The Library of Bletherad*	109,00
PARANOÏA	160,55
Ecran	69,00
Pressez les oranges	37,05
Envoyez les clones	46,55
Les clones dans l'espace	46,55
Blues en jaune de la boite noire	51,30
On ne vit que six fois	60,80
Les bleus du secteur M.I.T.	65,55
Complexités complexe alpha	68,40
L'ordinateur frappe toujours...	106,40
Pour une poignée de lasers	49,40
Visite guidée du secteur DOA	147,25
PENDRAGON	235,60
Ecran	84,00
Chevaliers Aventureux	199,50
Sang et luxure	136,80
L'enfant roi	199,50
Merlin	94,05
Le roi spectre	136,80
Au-delà du mur	136,80
Montagnes sauvages	136,80
La Forêt Périlleuse	136,80
Terres des Géants	132,05
• *Tales of Mystic Tournaments*	155,00
• *Book of Knights*	55,00
Lordly Domains	145,00
POLARIS (2ème Edition)	208,05
Ecran Polaris	104,00
Guide des Profondeurs	94,05
Pirates	119,70
Equinoxe	132,05
Kit de Survie	122,55
Gaia	119,70
Hégémonie	138,70
Surface	138,70
Mythes & Légendes des Pro...	119,70
Encyclopédie Océano.	119,70

PREMIERS AGES	255,55
• Feuilles de personnages	55,00
• Ecran	84,55
PROPHECY	246,05
Ecran	119,00
Les foudres de Kroryn	94,05
Les voiles de Nenya	94,05
• Les enfants d'Heyra	94,05
• Les ecailles de Brorne	94,05
RÊVE DE DRAGONS	ÉPUISÉ
Un rêve en Boldzarie	70,00
L'oeuf de Psiluma	70,00
Du voyage et des voyageurs	115,00
La dame des songes	70,00
Poussière d'étoiles	70,00
Château Dormant	70,00
La ballade de Harpsichore	70,00
L'Unirêve	159,00
Trois reflets d'anciens rèves	161,50
RIFTS	175,00
• *Coalition Overkill*	85,00
• *Rifter #12*	59,00
ROLEMASTER - COMBATS	68,40
Ecran Rolemaster	68,00
Rolemaster Compagnon 2	139,00
Rolemaster Compagnon 3	119,70
Rolemaster Compagnon 4	111,15
L'horreur d'Orgillon	68,00
Compagnon du Mage	145,35
Compagnon VII	140,60
Compagnon de l'Oriental	111,15
ROLEMASTER FANTASY *(Revised)*	199,00
• *Channeling Companion*	130,00
• *Treasure Companion*	140,00
RUN OUT THE GUNS	199,00
RUNEQUEST	235,60
Ecran	84,00
Les Dieux de Glorantha	199,50
Monts Arc en Ciel	133,00
Genertela	199,50
Les ruines hantées	84,00
Les Secrets Oubliés	179,55
Les Guerriers du Soleil	199,50
Le roi de Sartar	160,55
Sous le signe du chaos	136,80
Le maître des runes	136,80
La voie du sabre	216,60
Dorastor	199,50
Trolls	208,05
SCALES	ÉPUISÉ
Ecran	94,05
Politique	132,05
Technologie	132,05
Magie	132,05
• ***SLA INDUSTRIES Revised***	219,00
Karma	165,00
Mort	165,00
7ème MER : Guide du Joueur	170,05
7ème MER : Guide du Maître	170,05
Ecran	104,00
Chevaliers de la Rose et Croix	122,55
La croix d'Erèbe	151,05
Avalon	122,55
Montaigne	122,55
Rilasciare	122,55
SHAAN	ÉPUISÉ
Le livre des Shèmes	94,05
Ecran	104,00
Les Humains	122,55
Archéos	56,05
Edenia	56,05
Résistance	122,55
Fange	56,05
SHADOWRUN 3ème Edition	236,55
• Ecran 3ème edition	94,05
Mercurial	84,00
Samourai des rues	139,00
Le grimoire	160,55
Guide Néo-anarchiste	170,05
Nations americains d'origine	204,25
France	156,75
Metacréatures Européennes	182,40
Réalités Virtuelles 2.0	204,25
Shadowtech	189,05
Tirez sur le dragon	71,25
Eclipse totale	71,25
Le démon dans la bouteille	84,55
La reine Euphoria	84,55
Les voleurs de Narcopuces	94,05
La dame de coeur	79,80
Alerte rouge	103,55
Elven fire	103,55
Tir Tairngire	204,25
Des pourris et des ombres	94,05
Chiens de Guerre	141,55
Témoin Oculaire	103,55
Glow City Blues	103,55
High Tech & Low Life	125,00
Tir Na Nog	204,25
Blood in the Boardroom	84,00
Brainscan	140,00
Cannon Companion	129,00
Companion :beyond shadow	105,00
Corporate Download	125,00
Corporate Punishment	105,00
Cyberpirates !	125,00
Dark Angel	55,00
Divided Assets	65,00
Harlequin's Back	105,00
Imago	55,00
Magic in the Shadows	129,00
Man & Machine	129,00
• *Matrix*	129,00
Missions	90,00
Mob War	84,00
Predator & Prey	105,00
Renraku Arcology	105,00
Shadows of the Underworld	105,00
Super Tuesday	105,00
Target Smuggler Havens	125,00
Target UCAS	105,00
The Germany Sourcebook	125,00
Underworld Sourcebook	105,00
• ***SOVEREIGN STONE Revised***	225,00
• *Old Vinnengael*	155,00
• *The Toan*	155,00
SPACE 1889	250,00
Iron Clads & Ether Flyers	155,00
Tales & More Tales from Ether	165,00
Beastmen & Canal Priests	165,00
Caravans & Steppleords	165,00
Sky Galleons & Cloudships	155,00
Cloud Captains & Conklins Atlas	185,00
Journal of Victorian Era # 1	149,00

Journal of Victorian Era # 2	165,00
• *Journal of Victorian Era # 3*	159,00
SPACEMASTER : Privateers	199,00
Equipment Manual	135,00
• *Robotics Manual*	135,00
SOIRÉE ENQUÊTE	
Dieu est mort	93,10
Les salauds se cachent...	114,00
La mort s'habille de blanc	136,80
STAR TREK DEEP SPACE 9	269,00
STAR TREK NEXT GENERATION	269,00
STAR TREK ORIGINAL SERIES	269,00
STAR WARS, Ed. Révisée	246,05
Ecran Nelle Edition	84,55
Le guide de l'empire	113,05
Le guide de l'alliance	132,05
Manuel du général Craken	80,75
Manuel du maître de jeu	114,95
Guide de la trilogie	179,55
Cargos interstellaires	129,20
Fragment de la bordure extér.	103,55
Guide de l'héritier de l'Empire	151,05
La Bataille des Jedi	165,30
Shantipole	56,05
Chasse à l'homme sur Tatooine	56,05
Bataille du soleil d'or	62,70
Outre Espace	64,60
Pluie d'étoiles	64,60
Les récupérateurs	64,60
Le domaine du mal	71,25
L'étoile de la mort	93,10
Les coordonnées d'Isis	71,25
Crise dans la cité des nuages	75,05
Meurtre ds la cité des profon.	71,25
L'enlèvement de crying...	75,05
Supernova	129,20
Eclaireurs	129,20
Les étoiles jumelles de Kira	103,55
Morts ou Vifs	103,55
Darkstryder	236,55
Aventures Instantanées	94,05
TABLEAU DE CHASSE	
Kath	94,05
Mary	133,00
• ***TENCHI MUYO***	219,00
THE DOMINION TANK POLICE	145,00
THE MEN IN BLACK	140,00
THOAN	280,25
Ecran	84,00
Anwoor	179,55
TOON	151,05
Ecran	138,00
Silence on Toon	119,70
TRIBE 8	199,00
• *Word of the Fates*	145,00
• *Broken Pact*	125,00
TRINITY Softcover	95,00
• ***UNDERWORLD***	159,00
UNKNOWN ARMIES	185,00
VAMPIRE, 3ème edition	246,05
VAMPIRE, Initiation	57,00
Ecran 3ème édition	74,00
Les secrets du monde des Tén.	94,05
Le guide de la Camarilla	213,75
Le guide du Sabbat	213,75
Les liens du sang	69,00
Chicago by night	162,45
Manuel du conteur	145,35
Manuel du conteur (3ème Ed.)	188,10
Milwaukee by night	128,25
Succubus club	149,00
Eveil : Diablerie au Mexique	95,00
Le livre du clan Toréador	102,60
Le livre du clan Brujah	102,60
Le livre du clan Gangrel	102,60
Le livre du clan Tremere	102,60
Monde des ténèbres : France	189,05
VAMPIRES D'ORIENT	188,10
Hong Kong	151,05
L'univers vampires d'Orient	153,90
VAMPIRE (3rd ed.)	159,00
• *Clanbook Toreador Revised*	95,00
• *Clanbook Ventrue Revised*	95,00
• *Book of Nod Limited Edition*	139,00
AGE DES TÉNÈBRES	Tél.
Ecran Age des Ténèbres	85,00
Livre des secrets du conteur	119,70
Livre du clan Cappadocian	102,60
Guide des joueurs	162,45
Liber Constantinopolis	136,80
Liber Transylvania	153,90
Marée de Ténèbres	136,80
Le Fils du Dragon	141,55
Mauvais augures	141,55
Trytique Sanglant I	141,55
Trytique Sanglant II	145,35
VAMPIRE : THE DARK AGES	159,00
• *Winds from the East*	95,00
WARHAMMER	189,05
P.e.r.s.o.n.n.a.g.e	93,00
Ecran	38,00
Premier companion	113,05
La Campagne Imperiale	151,05
Mort sur le Reik	151,05
Middenheim	113,05
Le pouvoir derrière le trône	132,05
Kislev	141,55
Repose sans paix	132,05
Empire en flammes	141,55
Le seigneur des liches	113,05
Le feu dans la montagne	113,05
Le sang dans les ténèbres	103,55
La mort sur son rocher	103,55
Guerre au royaume des nains	113,05
Sombre est l'aile de la mort	122,55
Chateau de Drachenfels	122,55
Pour la gloire d'Ulric	167,20
Le nouvel apocryphe	141,55
L'agonie du jour	153,90
• Marienburg	189,05
Arcanes Magiques	95,00
Manuel du joueur	95,00
Sartosa	165,00
• *Chart of Darkness*	135,00
WRAITH : LE NÉANT	208,05
Ecran	94,05
Guide du Joueur	160,55
Midnight Express	103,55
WRAITH, the Oblivion	179,00
WRAITH, the Great War	159,00
• **ZOMBIES**	236,55

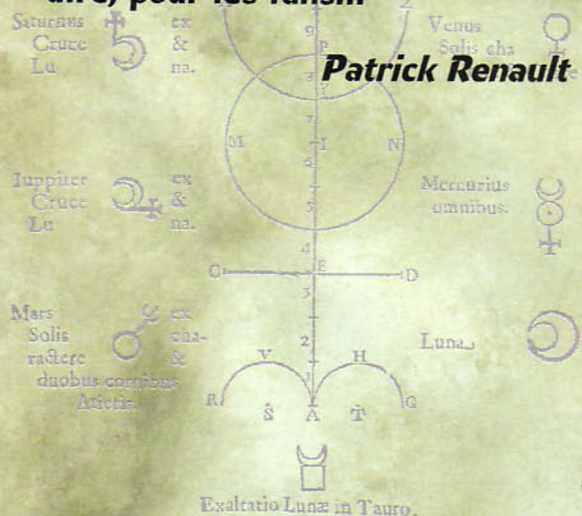
Les caractères en italique signalent les ouvrages en langue étrangère - N'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples informations sur notre stock - Les nouveautés parues entre le 9/09/00 et le 17/10/00 sont signalées par une puce « • »

Edito

Mensuel ?

Le prochain numéro parle de magie ! Et oui, nous on prépare déjà le Backstab de décembre : passer mensuel c'est deux fois plus de boulot ! Ha bon, vous êtes mensuel ? Heu... oui, depuis que vous lisez ces lignes. Et ce nouveau rythme de parution nous permettra de nous recentrer sur le jeu, uniquement le jeu : 50% d'actu et de news, 50% d'aides de jeu, de scénarios et de campagnes, voilà ce qui vous attend. Et en plus on baisse notre tarif, c'est cadeau. Mais en lisant la foison de bonnes notes dans les critiques, n'allez pas croire pour autant que Backstab va devenir gentil : ce sont juste les pigistes qui ont pété un câble, ou simplement que la cuvée de ce mois-ci était vraiment très bonne... Ha, au fait !
Grant Morrison va scénariser les *X-Men* au printemps prochain ! C'était juste pour dire, pour les fans...

Patrick Renault





Visuel de couverture :
Anarchy Online
Aimablement fourni par FunCom



Rédaction
backstab
29-31, rue Chaptal
75009 Paris, France
E-Mail : halloween.lotus@wanadoo.fr

Rédacteur en chef : Patrick Renault

Secrétaire de rédaction : Raphaël Mournat / Cyril Pasteau
Relecture et corrections :
Benoît Attinost, Olivier Collin, Michael Croitoriu, Cédric Magot Raphaël Mournat, Cyril Pasteau, Patrick Renault et P.A. Vigor.

Rédacteurs : François Alix, Benoît Attinost, Guillaume Baglan, Julien Blondel, Grégory Bouet, Igal Chelly, Benoît Clerc, Olivier Collin, CROC, Michaël Croitoriu, Fred, Cédric Magot, Raphaël Mournat, Monsieur Salade, Olivier Morgan, Cyril Pasteau, Geoffrey Picard, Rolande, Johan Scipion, Philippe Tessier, Thomas, Léonidas Vespérini, Pierre-Alexandre Vigor et 7.7.

Illustrations : Virginie Augustin, Bertrand Bès, Bess, Boucq, Aleksi Briclot, Grégory Geng, John Kovalic.

Remerciements : Patrick Renault tient à remercier tous les pigistes de la rédaction pour leurs conseils, leur soutien et leur confiance. Un merci tout particulier à Croc pour ses conseils, et à Michaël pour ses corrections spontanées en pleine nuit blanche. Merci aussi à Raphaël et à Cyril pour le numéro précédent. Merci encore à Guillaume, Sylvain et Bertrand, qui apportent un soin tout particulier à Backstab. Et merci enfin à Ange, Fabrice Angenard, Gilles Février, Matt Forbeck, Mateo Gil, Olivier Guillo, Charlie Krank, Odile de chez Soleil, Veronica Rolda, Alberto Varanda, et François Vila, pour leur collaboration à ce numéro. En espérant que je n'ai oublié personne..

Mea Culpa : Mille excuses à Cyril Pasteau qui, par erreur, avait été crédité comme Correcteur et non comme Secrétaire de Rédaction dans le numéro précédent. On prie aussi François Alix de nous excuser pour le "remaniement" de sa critique, ainsi qu'à Manchu et à Stéphane Rieder pour les erreurs de légende des dessins de la partie Communauté.

Production
backstab
29-31, rue Chaptal, 75009 Paris, France
E-Mail : halloween.lotus@wanadoo.fr
Directeur de la Publication : Guillaume Gille-Naves
Abonnements, V.P.C. : Stéphanie Still
Maquette : Halloween Concept, Sylvain Pilet et Igal Chelly
Impression : Winkowski (Eu)

Publicité / Advertising
Modules / Classified

Chef de publicité : Ludovic Roussin / Boris Vaylet
Tél : +33 (0)1 55 31 98 00
Fax : +33 (0)1 55 31 98 02

Backstab est édité par F.C. Publications, SARL de Presse au capital de 2.000 francs. RC : Versailles B 409 214 772 .
Siège social : 29/31 rue Chaptal 75009 PARIS
Gérant : Guillaume Gille-Naves.

Dépôt légal : à parution
ISSN : 1276-9436
Commission paritaire : 77-510
Diffusion : NMPP
Abonnements 12 numéros - France métropolitaine :
250 francs, étranger : 300 FF

Écrire à Backstab, c'est mon choix...

Ces rôlistes sont masochistes. On recevait plus de lettres quand Ben répondait au courrier, la bave aux lèvres ! Et là, seulement deux ou trois lettres intéressantes (c'est déjà ça), un brouillon rempli d'insultes... Bof. Les meneurs que vous êtes ne se demandent jamais pourquoi ils ont besoin de conter des histoires ? Et les joueurs que vous êtes ne s'étonnent pas de partager avec des amis des "souvenirs" d'aventures, comme s'il s'agissait de souvenirs de la réalité ? Si le JDR fait partie de la vie, il doit avoir une raison d'être, un fonctionnement, un sens... Ça vaudrait le coup d'y réfléchir. Et qui va le faire si vous ne le faites pas ?

Bonjour à toute la rédaction,

(...) dans ma fac on a trouvé dans un couloir un pigeon mort, pendu par les pattes, la tête en bas, dégoulinant d'urine. L'administration en a immédiatement déduit que c'était lié au JDR, parce que "le JDR c'est des trucs malsains et satanistes et tout ça, et bla-bla-bla...". Peut-être qu'il est prouvé scientifiquement que les rôlistes ont une haine farouche des pigeons, ou que l'urine de rôliste a une teinte différente de celle des "honnêtes gens". Voilà encore une fois le résultat de la diabolisation du JDR dans les médias. Il est imbécile de reprocher au JDR d'être violent, macabre, etc, que ça pousse la jeunesse perdue au satanisme, au suicide, et plus si affinités. Le JDR n'est jamais que le reflet de la société et de la façon dont chaque joueur la perçoit, tout comme le ciné, les livres ou la musique. C'est tellement plus facile pour cette société-là de se trouver des boucs émissaires quand il y a des dérapages, plutôt que de reconnaître sa responsabilité. Elle se donne bonne conscience en prônant l'aseptisé, alors qu'il suffit de mettre le nez dehors, pour voir qu'on est loin du paradis promis. Mais qu'on se console. Face aux démagos, l'image sulfureuse du JDR n'est pas déplaisante. On la doit en grande partie au fait qu'on ne partage pas cette occupation avec la plupart des gens ; qu'avec le JDR on ne fait pas du loisir de masse.

Rolande, 26 ans (75).

J'aime bien ton pseudo. Hein... pas un pseudo ? En tout cas si un jour tu veux un pseudo, sache que ton prénom ça le fera plutôt bien, comme pseudo. Malgré une certaine réserve sur le ton "militant bolchévique" de ta lettre, je suis d'accord avec toi. D'ailleurs notre interview, surprenante, de Mateo Gil va dans le même sens (cf. page 24). Mais peut-on dire que le ciné, les romans ou la BD soient autant diabolisés dans les médias ? Je ne crois pas. Alors pourquoi le JDR subit un tel traitement ? Par méconnaissance, sans doute, mais peut-être aussi parce qu'une partie de JDR n'est pas quelque chose que la société peut "partager" aisément. Tout le monde peut voir un film dont on parle, lire un roman polémique, etc. En revanche, un scénario de JDR n'est pas parlant en lui-même et ne ressemble pas à la partie de jeu qui en découle, et qui va passionner un groupe de gens durant des heures, leur donner des souvenirs communs. Et ceci tout en ayant une forme différente d'un groupe à l'autre ! Cela reste une activité très privée, sur laquelle on ne peut pas facilement jeter un œil, histoire de savoir de quoi il s'agit. Et c'est sans doute cette sensation de flou et d'inaccessible qui, malheureusement, donne au JDR une aura de mystère. Certains taxeront ta conclusion d'élitisme, mais je pense que tu dis tout haut ce que chaque joueur pense tout bas, quoi qu'il en dise...

7.7.

Salut la rédaction !

Ici c'est Ba-li. C'est un sympathique quoique ridicule surnom. (...) J'ai lu "Tribune Libre : Didier Guiserix" (NDLR : cf. Backstab n°23). (...) Rien ne remplacera une soirée JDR où règnent le stress, les mauvaises blagues balancées au beau milieu du discours grave du MJ. Cependant, que ce soit les jeux vidéo ou de plateau, ce sont d'excellentes vitrines pour les univers fantastiques. Faites-moi une meilleure pub pour D&D que Baldur's Gate ! Alors arrêtez de dire, comme on l'entend souvent chez les vieux briscards du JDR, qu'il n'y a que le JDR de vrai et que le reste ne vaut rien. Peut-être ont-ils peur de se faire bouffer par ces petits nouveaux ; et au lieu de se bouger le cul ils se lamentent sur leur sort. (...) Merci à Backstab, mais ne changez pas tous les deux mois, le JDR ne va pas aussi vite !

Alban, 19 ans (42).

Cher Alban, comment te le dire ? *Primo*, pourquoi portes-tu un surnom que tu juges toi-même ridicule ? *Secundo*, où as-tu appris à lire ? *Tertio*, as-tu déjà ouvert un *Casus Belli*, ne serait-ce que pour regarder les images ? Parce que tout à fait entre nous, j'ai peur que tu n'aies rien compris aux propos de Didier. En fait Didier serait plutôt du genre à penser que tout évolue, JDR compris, que le jeu vidéo est effectivement une passerelle pour attirer de nouveaux joueurs, et même que s'il te croise un jour, après t'avoir fait manger ta lettre, il te vantera sûrement les mérites de *Diablo Tabletop*. Au final vous êtes donc d'accord, alors évite d'attaquer à tort et à travers une personne sans laquelle le JDR en France ne serait peut-être pas ce qu'il est aujourd'hui : se la jouer jeune arrogant c'est sympa, mais il y a tout de même quelques ainés qui imposent le respect. Et puis un rédac'chef de *Casus Belli* qui porte un T-shirt *Plasma* ne peut fondalement être qu'un mec bien...

7.7.

Pour nous écrire :

- Backstab, 29-31 rue Chaptal 75009 Paris
- Ou par le net : backstab@egroups.fr

Voici nos news toutes fraîches.

Scoops, rumeurs, curiosités, tout y est ! Si avec ça, vous ne trouvez pas de quoi occuper vos soirées, ce sera uniquement parce que vous y mettez de la mauvaise volonté...

Rumeurs

- Hexagonal repousse la sortie de Space Master (c'est une blague ?) à cause des difficultés de Ice. (96%)
- Hexagonal prépare une v.f. de la nouvelle édition de Role Master. Voilà une licence qui va redresser Ice... (11,5%)
- Trop fort. La v.f. de D&D 3, initialement prévue pour novembre 2000, sortira en janvier 2001. C'est vrai qu'entre Ji-Herp 3 et Premiers Ages, la concurrence s'annonçait difficile pour Noël. (100%)
- Cyberpunk 3 sortira en avant-première en France, chez Oriflam, car les américains retarderaient la sortie u.s. pour la faire coïncider avec une convention. (20%)
- Wraith devrait être réédité par White Wolf, dans une nouvelle version plus proche de Ghost, si si, le mauvais film... (7%)
- Vampire : Sabbat War, le TCC, devrait sortir "comme prévu" en novembre. (77%)
- L'espace d'une demi-seconde, Jeux Descartes aurait pensé à rééditer l'Œil Noir pour rivaliser avec D&D 3. (95%)
- L'espace de deux heures, Halloween Concept aurait songé à intituler sa nouvelle collection de bouquins "Etc", puis "Frissons de l'Espace". Finalement ça s'appellera Onyx, et c'est bien mieux comme ça... (14%)
- Le directeur de publication de Backstab s'est fait tirer son unique exemplaire de WH40K en v.o., dans les locaux de la rédaction. Le pigiste fautif ne s'est pas encore dénoncé, bien qu'on lui assure qu'aucune représaille (physique) ne sera exercée sur sa personne (ou sur un membre de sa famille). (95%)



Attention : comics culte !



Grant Morrison est LE scénariste de BD à suivre. Dans la droite lignée d'un Moore ou d'un Gaiman, ce virtuose du scénario et des idées novatrices, est en train de révolutionner le comics. Après avoir terminé *The Invisibles* chez DC Vertigo, il scénarise un bon vieux comics de super-héros chez Marvel (il s'était déjà illustré, dans le genre, sur *JLA* ou *Vampirella*). *Marvel Boy* vous invite donc à suivre les aventures d'un jeune alien Kree aux pouvoirs démesurés. Voyant le sort peu enviable qu'on lui réserve suite à son crash sur Terre, il commence par saccager toute une ville... C'est déjà god-like et ce n'est que l'intro ! Mais quand on s'appelle Morrison, on ne peut PAS écrire comme tout le monde : preuve en est le troisième numéro qui met en place une intrigue très politique, dans laquelle la terre est peu à peu envahie par une "entreprise-entité". Et puis tous ces rebondissements, ces répliques qui tuent, la love-story qui se met en place... Arrrgg... ce mec est trop fort ! Et tous les meneurs de jeu devraient se jeter sur *Marvel Boy* pour prendre une leçon de scénario. Les quatre premiers numéros sont sortis et se trouvent encore chez tous les bons dealers de comics. D'autres mini-séries sont même prévues, alors si vous aviez raté *The Invisibles*, cette fois ne manquez pas le coche. Que d'ordinaire vous aimiez les supers-héros ou non, *Marvel Boy* est une vraie claque, et vous feriez bien de la prendre dans la gueule. Ça fait du bien parfois. Moi j'en redemande tous les mois. Et puis une dernière news vient de tomber : au printemps prochain Morrison scénarisera les *X-Men*, le titre emblématique de Marvel. Il y a du changement en perspective ! Prêts pour une version mystico-psychédélique des *X-Men* ?!



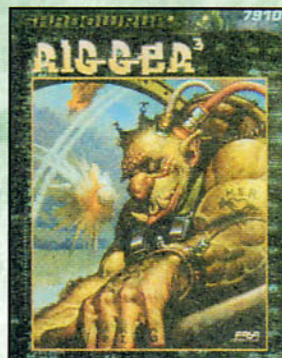
Warcraft III

Présenté à Londres début septembre, *Warcraft III* n'est pas une révolution en soi. La principale nouveauté réside dans le choix de votre faction. Il existe en effet non plus deux mais quatre peuples différents parmi lesquels morts-vivants, humains, orcs et neutres (trolls, centaures, gnolls et kobolds). Un jeu très attendu qui ne devrait pas aboutir avant au moins huit mois.



Coming soon : Rigger 3

Détaillant les règles propres aux Riggers, des simples pilotes aux gardiens de sécurité câblés à leur building, ce nouveau supplément en v.o. pour *Shadowrun 3ème Édition* ne devrait pas tarder à sortir. On y trouvera aussi des règles de construction de véhicules, de drones et autres. Un supplément à lire en écoutant *Jesus built my hotrod...*



The Great Brain Robbery

Vous incarnez un zombie qui se lance à l'attaque d'un train rempli de cerveaux. Dans la plus pure tradition du Far West, il faut remonter le train avant qu'il ne tombe en ruine, afin de mettre la main sur le meilleur cerveau, tout en évitant de se le faire voler par ses compagnons voleurs. Le plateau est modulable puisqu'il se constitue de wagons que les joueurs vont poser au fur et à mesure qu'ils progressent dans le train, découvrant ainsi les nouvelles voitures et leur cargaison de cerveaux. À la fin du jeu, alors qu'il ne reste plus que la locomotive, le zombie qui possède le cerveau ayant la plus grande valeur (symbolisée par le QI) gagne la partie. Une partie dure en moyenne quarante-cinq minutes et peut réunir de trois à sept joueurs. Ce n'est pas le meilleur jeu proposé par cette maison d'édition. Les premières parties passées, l'intérêt du jeu retombe vite. Toutefois le système est simple, facile à assimiler et l'anglais ne pose aucun problème de compréhension. Jeu de plateau en anglais, édité par Cheapass Games. 50 F, c'est pas cher.







Un coup de maître !

Wizards of the Coast vient de lancer un nouveau pack d'initiation à *Magic L'Assemblée*. Quand on voit cette petite boîte, on ne peut pas croire qu'elle contienne tout ce qui nous est promis : deux decks, deux boosters, une carte premium, deux guides pour débutants, les règles (en couleur s'il-vous-plaît), un tapis de jeu, des counters et un CD-ROM pour apprendre à jouer. Difficile d'y croire. Mais en fait non ! Grâce à un packaging génial qui ferait pâlir de jalousie Géo-trouve-tout, tout tient dans la boîte. C'est joli, bien vu, et parfaitement adapté aux débutants. De plus le CD-ROM est très bien foutu, au point que les enfants ne s'en décrochent plus, pas plus que Léo d'ailleurs... Une très bonne initiative, qui devrait faire des bataillons de petits joueurs de *Magic*....



Révolution de salon

La prochaine révolution de l'histoire du jeu vidéo s'appelle la Natural Interface, je l'ai vue et... ça ne marche pas. Pour l'instant. Mais comme on n'arrête ni le progrès ni les appétits voraces du grand capital, ça va forcément tourner un jour.
J'explique. Vous êtes planté devant votre PSX (la 2). Sur la télé, une petite caméra genre webcam. Dans votre main, une épée en plastique rose. À coté de vous, votre régulière qui glousse bêtement en se demandant pourquoi elle traîne avec un bouffon pareil. Pour calmer son rire hystérique vous lui balancez un grand coup d'épée rose dans les gencives et là, surprise !, le coup est reproduit à l'écran. Pas de fond bleu, pas de capteurs, pas de lumières particulières, rien. Pour faire cesser les hurlements insupportables de votre bourgeoise, vous vous acharnez sur sa tronche en testant les différents coups et constatez, un peu déçu, que seuls les gestes simples et nets sont correctement retranscris... Une fois au point et associé à un tapis sensitif (un paddle pour les pieds), on imagine vite les délires que ça prépare. Elle fait moins la maline la copine ?



Farscape RPG



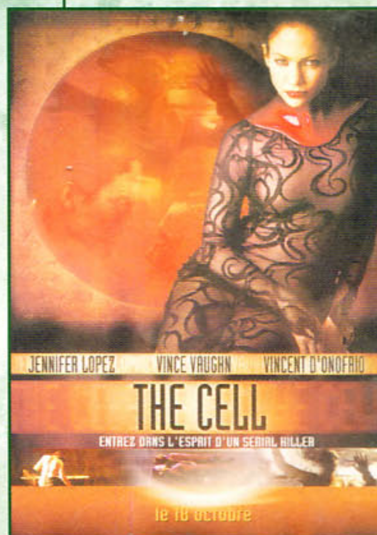
AEG, l'éditeur de *L5R* et de *7th Sea*, nous prépare au moins un nouveau JDR pour l'année prochaine. Il s'agit de l'adaptation de *Farscape*, une série TV Space-Opera qui marche plutôt bien aux U.S.A. Le fait est que les créatures de la série sont animées par les studios Jim "*Dark Crystal*" Henson, ce qui est en général un gage de qualité. Matez donc la série sur le câble pour vous faire une idée et rendez-vous courant 2001.





The Cell

Sorti le 18 octobre, ce film nous propose une introspection dans l'esprit d'un psychopathe. On y découvre un univers étrange, malsain et parfois séduisant. Tarsem Singh signe son premier film avec dans les rôles principaux Jennifer Lopez, Vince Vaughn et Vincent D'Onofrio. Le réalisateur nous offre une plongée dans des décors somptueux. On reste stupéfait par la qualité de l'image, de la photographie, des couleurs. Les meneurs de *Kult* devraient adorer. Tarsem Singh, réalisateur de clips et de pubs, reste à surveiller.

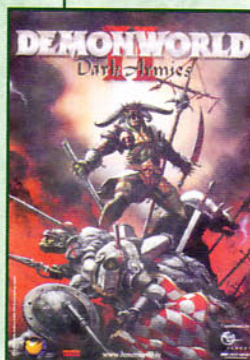


Demonworld 2

Il est mal ton sprite !



Yep. Vous avez bien lu. C'est le 2. À part en Allemagne personne ou presque n'a vu le 1 qui était sûrement très bien si j'en juge les éloges publiés par la presse jeu vidéo teutonne. Or donc, les mêmes sont en train de bosser sur la suite, *Demonworld 2 Dark Armies*, prévue pour incessamment bientôt sur PC.



Vous enfilez les bottes de Jason Klingor (on ne rit pas !), un chef de guerre trahi par l'empereur alors qu'il s'apprêtait à péter la gueule aux fâcheux qui faisaient rien qu'à mugir dans les campagnes. Confronté à un dilemme terrible, horrible !, il doit choisir le camp qu'il rejoindra : ténèbres ou lumière. Dix missions solos, dix modes multijoueurs (Lan et Net), une campagne découpée en cinquante scénarios, un éditeur de missions, trois armées accessibles (empire, nains et orcs) pour plus de cent-vingt unités, le tout rendu en 1024 X 768 en vue de dessus et utilisant, bien sûr, toutes les règles de *Demonworld*, le jeu de soldats de plomb. Reste une inconnue, sera-t-il distribué dans la langue de Croc ?



www.demonworld.de

Les Méta-Parutions

Le JDR des *Méta-Barons* débarque en v.f. Lorsque vous lirez ces lignes, le *Quick Start* du jeu devrait être disponible gratuitement dans les boutiques. Enfin il vaut mieux pour vous parce qu'un scénario d'initiation officiel vous attend dans notre cahier noir et blanc. Le JDR *Méta-Barons* est en fait une collaboration franco-américaine, entre WEG et Yeti Entertainment (au sein des Humanos...). Jodorowsky himself participe au projet et approuve le background développé.



Le système de jeu reprend la mécanique D6 de *Star Wars*, mais des variables originales ont été ajoutées pour les *Méta-Barons* : différents Codes d'Honneur (à la *L5R*), l'Amarax (points d'illumination, d'accomplissement, qu'on acquiert en suivant son code d'honneur), et le Nécro-rêve (corruption liée à la société). Les joueurs incarneront des personnages mineurs, autour de la trame de la BD, et affiliés à l'une des grandes maisons : les Maganats (la noblesse), les Ekonomats (ceux qui s'occupent de tout ce qui a trait à l'argent), ou les Coloniaux (un genre de communistes). Graphiquement le JDR utilisera des illustrations de la BD mais aussi des créations originales. Trois livres en v.f. (dont les titres définitifs ne sont pas encore communiqués) sont prévus pour le début de l'année 2001 : un Rule Book, un Source Book et un Game Master Guide. Un supplément par mois est ensuite prévu, en commençant par *Psionics* (sur les pouvoirs psis, bien sûr) et *Castes et Honneur* (sur les Codes d'Honneur et les différentes factions). Commencez par jouer le scénario fourni dans nos pages, puis patientez...



Une araignée avec un plasma-gun ?

Joueurs de *Vor*, harcelez votre boutique ! Deux nouveaux livrets d'armée pour *Vor* sont sur le point de voir le jour. *Pharon* et *Shard* détaillent, comme leurs titres l'indiquent, la civilisation, les troupes et le matos de ces deux races de bestioles. J'avoue que j'ai un petit faible pour les Shards, ces monstres en armures cristallines et au look arachnéen. Beurk.. Espérons que les figurines rendront hommage à leur repoussante monstruosité.



Le retour de Harry Potter



Pour la sortie du quatrième tome du désormais très célèbre jeune sorcier Harry Potter, *Harry Potter et le Gobelet de Feu*, Gallimard nous concocte une nuit de folie, du 28 au 29 novembre prochain. Près de cinquante librairies à travers le pays vont ouvrir leurs portes à toutes sortes de manifestations autour du héros inventé par J.K. Rowling. Ces librairies seront ouvertes jusqu'à deux heures du matin ! C'est dire l'importance qu'a pris la PotterMania même en France. Soyez à l'affût, renseignez-vous pour savoir si quelque chose se passe près de chez vous et surtout, lisez Harry Potter : une série pour les jeunes qui a su séduire les plus vieux...



Plus aucune fôte



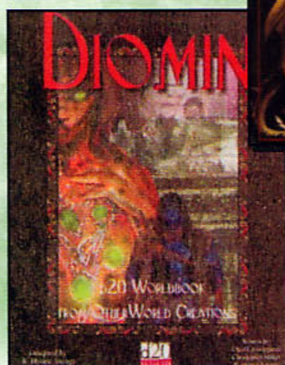
Les amateurs des *Secrets de la 7ème Mer* trouveront très bientôt dans leurs boutiques préférées (et dès maintenant sur le site internet de Siroz) un supplément gratuit de 16 pages comprenant des erratas du jeu et un scénario d'initiation inédit. Le tout gratos comme il se doit chez Siroz (après le guide des armées de *Demonworld*, on ne doute plus de rien).

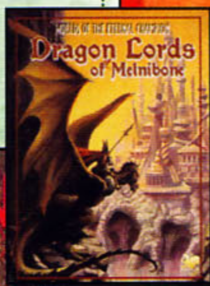
www.siroz.com

Le D20 fait des petits...



Les produits sous licence D20 commencent à pulluler, preuve que les éditeurs américains comptent bien profiter de la machine de guerre lancée par Wizards of the Coast. Dans le Donj' pur et dur, Sword & Sorcery Studios vient de sortir un bestiaire med-fan pour rivaliser avec le *Monster Manual* (cf. notre critique du *Monster Manual*).
Par ailleurs, Other World Creation lance toute une gamme de suppléments D20 détaillant l'univers de







Diomin : un livre de base intitulé *Diomin* décrira le monde, offrira de nouvelles races, des classes de persos, des feats et le début d'une campagne. Suivront *Into the darkness* et *Acceptance of Fate*, deux recueils de scénarios qui conclueront la campagne. Pour finir, *Gods of Diomin* nous renseignera sur le panthéon de cette gamme qui se veut ambitieuse.
Par ailleurs, Chaosium vient d'annoncer la parution d'un *Dragon Lords of Melniboné D20*. Et oui ! *Elric* en D20 ! Voilà qui devrait fournir aux joueurs débutants sur *D&D 3*, une option des plus intéressantes pour changer d'ambiance de jeu tout en restant dans du med-fan. Et pour finir, toujours en licence D20 mais hors du med-fan, Pinnacle Entertainment prévoit de sortir une version D20 de *Deadlands*. À quand des créations françaises en licence D20 ?

Homicide

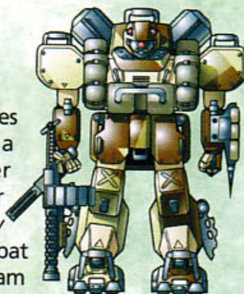
Ce roman en anglais de David Simon vous permettra de vivre, une année durant, dans l'intimité de la brigade des homicides de la cité de Baltimore. De cet ouvrage essentiel a été tiré la série homonyme visible sur le câble. Inspiré de faits réels, ce roman est à la fois une mine de renseignements sur l'organisation d'un département de police US, mais aussi un creuset d'anecdotes tour à tour drôles, tristes ou étonnantes. Un livre jubilatoire méritant vraiment de se donner la peine de le trouver.

"ENGROSSING... Mr. Simon does an extraordinary job of getting under the skin and into the minds of the police officers."
—The New York Times Book Review

HOMICIDE
A YEAR ON THE KILLING STREETS
The Edgar Award–winning book that inspired the acclaimed television series
DAVID SIMON

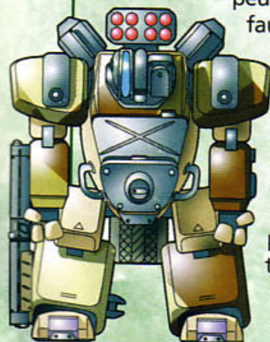
Diskwars

Heavy Gear



Fantasy Flight Games vient d'acquérir la licence pour éditer des *Diskwars* sur l'univers d'*Heavy Gear*, le jeu de combat entre mecha de Dream Pod 9. Des bastons de robots-géants sur disks, en voilà un bonne idée ! Gageons que le look sera à la hauteur de l'idée, puisque DP9 a toujours apporté un soin particulier au graphisme de ses jeux. Le système sera quant à lui légèrement différent de celui des *Diskwars*, pour mieux coller à l'univers d'*Heavy Gear*. Décidément, après la série télé (Sony) et les jouets (Bandaï) sur *Heavy Gear*, DP 9 continue à jouer la carte de l'expansion, et on ne peut que les en féliciter. Il faudra néanmoins être patients puisque les disks *Heavy Gear* ne sortiront pas avant la prochaine Gen-Con, en 2001. Mais quand on aime, on ne compte pas, et puis ça nous laisse le temps de les harceler pour qu'ils adaptent aussi *Gear Krieg*...

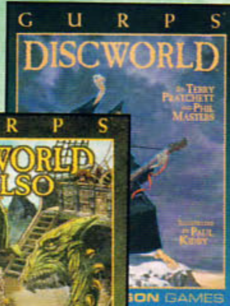


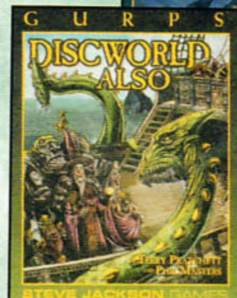


Une tortue peut en cacher une autre...



Face au succès de *GURPS Discworld*, basé sur les célèbres romans de Terry Pratchett, Steve Jackson Games a décidé de remettre le couvert, pour le plus grand plaisir des fans ! *GURPS Discworld Also* devrait donc sortir sous peu, pour compléter le premier ouvrage qui était pourtant déjà très copieux. Les auteurs n'ont pas changé, ce sont donc Phil Master et Pratchett himself qui s'y collent. C'est Great A'Tuin qui va être contente...





The Scars Of Velious

"On prend les mêmes et on recommence" ou, "quand Verant a trouvé la poule aux œufs d'or". J'ai été un fan des premières heures d'*Everquest*, j'ai usé mes pupilles devant mon écran de Qeynos à Cazic. J'ai tué moult gnolls et autres bestioles indésirables, et ai été tué encore de plus nombreuses fois. Bien que maintenant ma femme s'adonne au tricot, et que je doive porter des culs de bouteille pour me frayer un chemin dans notre univers, je ne le regrette pas une seconde. Lorsqu'ils ont sorti les Ruines de Kunark, c'était un événement à ne pas rater. Bon d'accord, j'ai dû acheter une nouvelle carte graphique, mais ça valait réellement la peine de voir un décor plus châtié, assorti de quelques nouveaux monstres. J'attendais avec impatience la prochaine extension, espérant que les possibilités du jeu en seraient accrues. Elle est arrivée : les cicatrices de ce bon vieux Velious. En outre, il s'agit d'un nouveau continent à explorer, quelques nouveaux monstres à tuer, et quelques nouvelles quêtes, rien qui défrise. Faudrait pas que Verant s'endorme sur ses lauriers, la relève est pas loin et ils ont intérêt à s'accrocher.





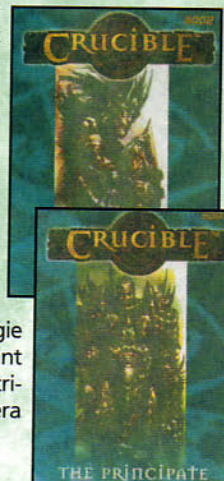
Merci Michaël, merci Oriflam...



Michaël m'a dit que *Feng Shui* n'avait pas eu d'écran en v.o., et Michaël c'est un peu comme la sauvegarde automatique sous Word : tout ce que vous oubliez, lui il l'enregistre. Merci à lui donc de nous rappeler qu'Oriflam a fait un bel effort en nous pondant un écran pour la v.f... En plus il y a un scénario et c'est tellement joli qu'on prendra le temps d'en parler le mois prochain. Ça mérite bien ça, pour une fois qu'un éditeur se casse le c... pour faire tourner un excellent jeu qui n'a pas encore eu le succès qu'il mérite.

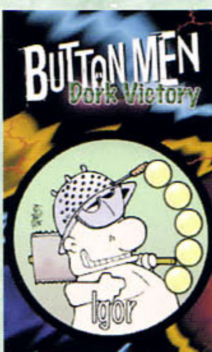
Des "Faction Books" avant une boîte de base ?

On n'a pas encore vu l'image d'un coin du bout de carton de la boîte de *Crucible*, le jeu de combat avec figurines med-fan de Fasa, que les Faction Books sont déjà annoncés. Peut-être qu'on a manqué un épisode, ou qu'il n'y a pas de boîte de base ? Quoi qu'il en soit, les deux premières armées qui seront détaillées pour ce jeu seront les *Principates* et les *Orcs*. Les Principates sont tous les servants d'une reine éternelle et toute puissante qui domine le monde de *Crucible*, des guerriers humains aux armées magiques créées par des Elementalists. Les Orcs sont... des Orcs, placés dans une position d'assiégés, et pourvus d'une magie spécifique. On vous tient au courant, en espérant que *Crucible* jouira en France d'une meilleure distribution que *Vor*. Ce qui, soit dit en passant, ne sera pas difficile...



Dork Tower : t'es fan, tu prends ton pin's...

Vous allez désormais suivre dans nos pages les aventures de Matt, Igor, Ken et Carson, les biclassés héros rôlistes de *Dork Tower*, le comics de l'excellentissime John Kovalic (jetez un œil à la fin du cahier noir et blanc). Tel un entomologiste anglais en pleine Amazonie (à l'exception du bob et du short), Kovalic a écumé les conventions en observant les gamers des années durant. Le résultat est désopilant et son travail, déjà acclamé par la foule outre-Atlantique, méritait d'atteindre nos côtes. C'est désormais chose faite, et comme un bonheur ne vient jamais seul, Cheapass Games s'est lancé dans la production de *Button Men* sur *Dork Tower*, et en couleur s'il-vous-plaît ! Vous avez juste le temps de devenir fan, avant que n'arrivent ces jolis badges...



Sketch !



Prêts pour un voyage sur une planète où votre PJ ne vaut que par votre talent de dessinateur ? Où les attributs qui lui sont alloués sont sujets au vote des autres joueurs, une planète où vous pouvez donc incarner n'importe quoi ? Petit enfant de *Höl*, *Sketch !* est assez délirant et aidera surtout les meneurs à apaiser les joueurs avant une partie sérieuse. Le système est assez simple et les actions sont résolues avec 2D6 auxquels est ajouté l'attribut idoine. Multivers absolu et chaos aussi absolu, n'essayez pas de rationaliser cette planète, vous n'y arriverez pas, mais n'en abusez pas non plus, vous pourriez en perdre le charme. Ce petit JDR en anglais, édité par Corsair Publishing, est désormais dispo et vous coûtera la modique somme de 70 balles...



Exposition

Depuis le 22 septembre 2000 et jusqu'au 8 janvier 2001, il est possible d'aller visiter l'exposition *Heka, Magie et envoûtement dans l'Égypte ancienne* qui se tient au Louvre. Depuis toujours les mystères de l'Egypte ont fasciné et alimenté l'ésotérisme. Cette exposition permet de mieux comprendre l'univers mental des égyptiens et d'appréhender leur relation aux mystères. Elle s'attache à un aspect particulier de la magie : le *heka*. Il s'agit d'une arme offerte par le dieu-soleil aux humains afin qu'ils puissent se protéger. Il était personnalisé sous la forme d'un homme coiffé du némès et tenant deux serpents sur sa poitrine. Tous les hommes peuvent utiliser le *heka*, cependant il était souvent l'apanage des lettrés. Le visiteur aura le loisir de découvrir tous les aspects de la magie dans un parcours thématique. On découvrira ainsi la façon de procéder pour utiliser la magie, les rapports qu'elle entretient avec la religion, l'État. On nous présente les grands ennemis, à savoir Seth et surtout Apophis. Un visiteur connaissant peu la civilisation égyptienne ne sera pas perdu, un réel soucis de pédagogie a été apporté, pour notre plus grand plaisir. Je ne peux m'empêcher d'en conseiller la visite, elle se révèle être une source importante d'inspiration pour tout meneur de *L'Appel de Cthulhu*, de *Néphilim*... Si vous prenez le temps d'aller au Louvre, faites un détour par les salles égyptiennes afin de (re)découvrir les collections permanentes. Elle sont ouvertes tous les jours sauf le mardi, de 9h à 17h30 (21h30 le mercredi).

The Empire strikes back...

Il est arrivé en plein bouclage ! *L'Empire* vient d'atterrir dans notre boîte aux lettres (merci GW d'avoir fait si vite...) et Croc s'énerve déjà qu'on ne lui ait pas donné. En tout cas on peut déjà lui dire que ce premier livret d'armée pour le nouveau *Warhammer* est aussi beau que la boîte de base. Pour la part technique, verdict dans notre prochain numéro. Comment ça Croc veut me voir là-tout-de-suite ? Comment ça il a l'air furieux mais sa hallebarde ne passe pas dans l'ascenceur ?



Open de France de Vampire : TES

Le premier Open de France de *Vampire : TES*, le jeu de cartes à collectionner, aura lieu le 18 Novembre à Ostelen (12 avenue Jean Aicard, 75011 Paris) à partir de 11h00. Les inscriptions (30 F) à cette manifestation attendue, sponsorisée entre autres par Halloween Concept et *Lotus Noir*, se feront le matin même dès 10h30. Pour de plus amples renseignements, écrire sur le net à : parisvekn@multimania.com

Vampire: The Eternal Struggle
Le Prince et les Primogens de Paris présentent
le 18 novembre 2000
1er Open de France
Organisateurs :
Stéphane Lavrut & Kamel Senni
Head Judge : Stéphane Lavrut
à OSTELEN *
Format construit.
participation : 30 FF
Début : 10h30
Nombreux lots à gagner
Règles et précisions sur
www.multimania.com/parisvekn
Illus. Bryon Wackwitz
Avec le support de
LOTUS NOIR
VAMPIRE:

Neverwinter Nights



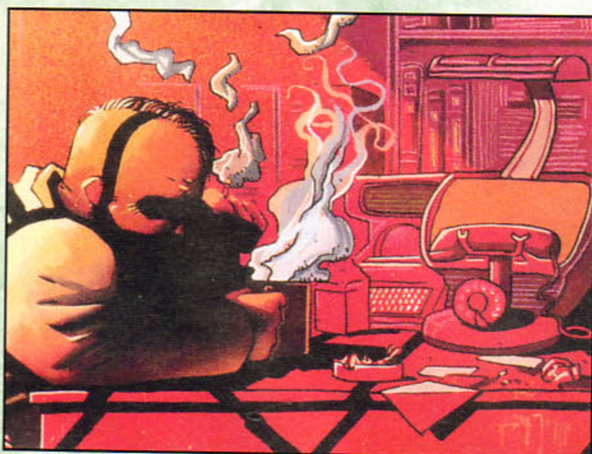
Annoncé il y a un an, *Neverwinter Nights* fait son petit bout de chemin. Même si le nouveau bébé de Bioware disposera d'un mode aventure genre *Baldur's Gate*, les plus gros espoirs du jeu reposent sur le mode multijoueurs et l'éditeur de scénarios qui permettra à un meneur de créer son propre donjon et d'y inviter des amis en ligne. À en juger par ce que nous avons vu à l'ECTS, l'interface fonctionne à merveille. Construire une salle se fait en quelques clics de souris. Par contre, aucun indice sur la façon de peupler vos donjons de monstres en tout genre. Cerise sur le gâteau, la possibilité pour un joueur d'assassiner un membre de son équipe quand ça lui chante. En attendant la suite...

Onyx

La collection qui fait plein de points au Scrabble

Halloween Concept s'apprête à lancer une nouvelle collection de romans, dont quelques éléments sont encore secrets, mais dont les grandes lignes nous on été révélées. Cette nouvelle collection nommée "Onyx" se présentera sous la forme de petits romans à suite au format intermédiaire. Des séries de trois ou quatre tomes qui seront vendus aux alentours de 20-25 F le tome. Vous retrouverez quelques auteurs qui ont déjà publié des livres dans feue la collection Khom Eïdon. Ainsi Philippe Tessier devrait bientôt sortir la suite des *Foudres de l'Abîme*. Préparez-vous à replonger au cœur de ce thriller fantastique, à partir de novembre. Benoît Attinost va lui vous glacer le sang avec un polar peu ordinaire au titre plus qu'évocateur, *Céphalophage* ! Une rumeur persistante fait même courir le bruit qu'un auteur "célèbre" aurait signé pour une suite de quatre romans. Grâce à des amis bien placés, j'ai obtenu des informations et je suis en mesure de vous annoncer que Roland C. Wagner nous prépare un récit délicieusement décalé, comme il en a le secret. D'autres surprises vous attendent, alors restez à l'affût chez votre revendeur préféré. De plus, l'on me fait savoir que tout manuscrit étant bon à lire, vous pouvez envoyer les vôtres à Halloween Concept, Onyx, 29-31 rue Chaptal, 75009 Paris. À bon entendeur...

Vous ne connaissez pas Grendel, et c'est un tort !

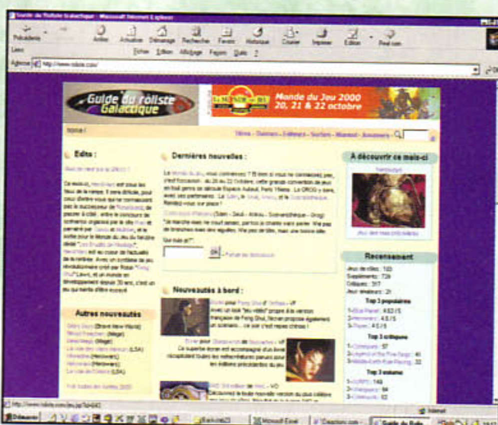


Qui est Grendel ? Un génie et un tueur. Un personnage envoûtant, dont l'identité ne cesse de changer au fil des années. Si vous ne connaissez pas ce héros mythique créé par Matt Wagner, la traduction en français de l'atypique *Quatre démons, un enfer* est une bonne occasion de le découvrir. Voilà une très bonne initiative de la part de 100% Génération Comics, que de publier cette BD. Au long d'une narration cinématographique et décousue, vous découvrirez le monde de 2070, opposant le Grendel et les vampires, à travers le regard d'un joueur, d'un fou, d'un artiste et d'un détective... Le dessin et les couleurs de Kristiansen sont sublimes et rendent à la perfection l'atmosphère étouffante de la Nouvelle-Orléans. 79 F que vous ne regretterez pas...



Le Guide du Rôliste Galactique

Des passionnés qui en rencontrent d'autres, un concept clair (répertorier tous les produits de JDR parus depuis la nuit des temps gygaxienne) et l'effet boule de neige, il n'en fallait pas plus pour assurer le succès du GROG. Alors, au menu : des centaines de descriptions et critiques de suppléments et jeux, des moindres extensions de *GURPS* (149 références) jusqu'aux plus injustement méconnus (comme *Thoan*) en passant par les plus classiques (*Vampire*). www.roliste.com



Joueeeurs, joueeeuses, unissez-vous !

Tout avait commencé à Paris, avec la création d'une liste de discussion. Les rôlistes perdus dans la métropole pouvaient s'y rencontrer virtuellement et, qui sait, organiser une ou deux parties. Après quelques semaines d'existence, cette liste est devenue une machine à faire jouer. Ils ont même osé faire une partie de Donj' à quinze ! Jusqu'où iront-ils ? Et voilà que l'idée fait des petits : à défaut de prononcer correctement le nom de certains jeux, les Marseillais peuvent maintenant se rencontrer par Internet. Dans le cyberespace, personne n'a d'accent !

www.egroups.fr/group/jdr-paris

www.egroups.fr/group/jdr-marseille

PS 2 : deux avis valent mieux qu'un



Après son lancement en fanfare au Japon, la dernière-née des usines Sony s'apprête à envahir nos salons dès le 26 novembre 2000. Pour la très MODIQUE somme de 2990 F, vous aurez ainsi la possibilité de vous essayer à *Tekken Tag*, *Ridge Racer V* ou encore simplement de vous mater un petit DVD. Vous pouvez dès à présent la réserver dans tous les magasins de France et de Navarre pour être sûr et certain d'être le premier. Un petit conseil : patientez avant de vous alléger de 3000 balles...

Piece of Shit 2

Le vapor-ware (sodomiciel ?) est une technique de communication consistant à annoncer la sortie imminente d'un produit, matériel ou logiciel, doté de caractéristiques très supérieures à la moyenne des offres concurrentes du moment. L'objectif, inavoué, est bien sûr de retenir l'achat des clients potentiels ; par exemple, de semer le doute chez les éventuels acquéreurs de la Dreamcast en leur faisant miroiter une PS 2 tellement puissante qu'elle renverrait la console Sega à l'âge des ardoises magiques ! On y croit naïvement jusqu'à la sortie officielle, et là : déceptiooooon !!!! Oubliez vite les splendides trailers diffusés sur le net ! Les vraies images de la vraie PSII sont tout à fait comparables à ce qu'affiche un PII 300 équipé d'une 3DFX II, sans anti-aliasing (effets d'escaliers) ni filtering (gros pixels). Pas de quoi fouetter une GE Force ! Reste que la nouvelle Sony dispose tout de même de quelques arguments de poids, l'incroyable catalogue de la PSI et la possibilité de lire des DVDs n'étant pas les moindres.
C'est vous qui voyez !

Souque ferme, moussaillon !

Auteur motivé cherche éditeur. Motivé ? Il faut l'être pour pondre un JDR de près de 800 pages. *Pavillon noir* vous propose d'interpréter des pirates sans dieu ni maître. Ses originalités par rapport à ses prédécesseurs résident dans le descriptif des tâches de chaque membre de l'équipage, ce qui rend réellement les PJs du groupe interdépendants (l'un jouant le capitaine, l'autre le canonnier, etc.), ainsi que dans le système de combat permettant de spectaculaires actions d'éclat. Pour le reste, on vous laisse partir à sa découverte. Mais tout fan de pirates se doit de ne pas l'ignorer !



À noter que ce jeu, ainsi qu'une campagne complète, sont disponibles sur le net, sinon vous pouvez aussi écrire à l'auteur : Renaud Maroy, 22 rue de Chambéry, 75.015 Paris. Téléphone : 01. 45. 32. 33. 84.

http : pavillonnoir.free.fr

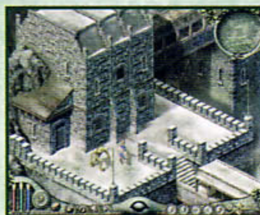
SAII

Société À Irresponsabilité Illimitée

Attention rage dedans ! *SAII : la Mondialisation* est un JDR disponible sur le net, qui vous propose de jouer dans une réalité parallèle où une mondialisation économique se prépare, entraînant pas mal de conséquences "fâcheuses" (famines, misère galopante, guerres régionales...) et ce dans l'indifférence quasi-générale. On se demande où l'auteur est allé cherché tout ça... C'est drôle, méchant, un brin désabusé. Zéro pointé pour l'évasion mais ça pourra toujours plaire aux étudiants enfiévrés de répétitions générales pour la manif' du lendemain.
Pour consulter le site et télécharger le jeu : www.citeweb.net/el-krall.
Pour tout contact avec l'auteur : el-krall@citeweb.net

Armalion : komm spiel mit !*

Les quelques gérontorôlistes germanophiles qui lisent ces lignes n'ont sans doute pas oublié *L'Oeil Noir* (*Das Schwarze Auge*), un jeu de rôles d'heroïc fantasy teuton dont on trouve encore les boîtes françaises dans toutes les bonnes braderies. Si le succès fut mitigé de ce côté-ci de la ligne Maginot, il en alla tout autrement de l'autre. Au point que cet univers caricatural est pour la deuxième fois adapté en jeu vidéo sous le titre d'*Armalion, Realms of Arcania*.



Le dossier de presse, seule source d'informations sur la chose, décrit un jeu doté d'un univers immense, bourré d'animations et de décors interactifs, des persos riches avec pleins de compétences, une histoire non-linéaire qui change selon les classes, des énigmes nombreuses, des combats en temps réels, plusieurs modes multijoueurs... la soupe promotionnelle habituelle. Pourtant, la démo tournante d'*Armalion*, discrètement présentée dans un coin sombre de l'ECTS (salon londonnien du jeu vidéo) ne laissait pas complètement indifférente... Bonne surprise ou krosse tézeptzion, réponse fin 2001.



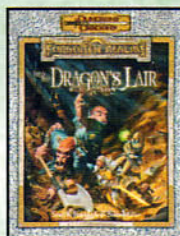
www.armalion.de

* Fiens chouer afec !

No Man's Land

Au moment où vous lirez ces lignes, *No Man's Land* sera sans doute sorti en boutiques. Il s'agit de la traduction en français du supplément *Appel de Cthulhu* du même nom, qui vous proposait une courte campagne Première Guerre Mondiale. Backstab vous avait déjà dit beaucoup de bien de la v.o. de cet excellent produit, dans lequel les investigateurs incarnent des soldats américains du Bataillon Maudit, en pleine forêt d'Argonne. Il y a fort à parier pour qu'on vous dise autant de bien de la v.f. de Descartes, quand on l'aura disséquée.

J'allais oublier ! (désolé... trop tentant)



Premier scénario estampillé *Royaumes Oubliés* pour *D&D 3*, *Into the Dragon's Lair* est une aventure pour PJs déjà bien avancés. A priori rien que du très classique : un roi mort, un dragon, une course-poursuite entre chercheurs de trésors... On le jette en pâture à un pigiste et on vous en reparle le mois prochain.

Obsidian

Des contretemps d'ordre administratif ont obligé le 7ème Cercle à retarder la sortie de *Sorcellerie*, pourtant techniquement publiable à l'heure actuelle. Des délais supplémentaires que l'équipe met à profit pour avancer la traduction d'*Obsidian*. Si tout se passe bien, les deux jeux, ainsi que leurs premiers suppléments, devraient être disponibles aux alentours de fin 2000, début 2001.



Le D-Day dans mon salon



Il est sorti ! *Sudden Strike*, jeu vidéo tactique sur la Seconde Guerre Mondiale, vient de débarquer dans nos locaux. Visuellement c'est magnifique, alors on vous offre quelques visuels pour vous allécher. Reste à voir si la jouabilité suit : on use les neurones et les yeux d'un pigiste et on vous en reparle dans le prochain numéro.





SUDDEN STRIKE



Abonnez-vous à BACKSTAB et recevez un de ces cadeaux !

Recevez chez vous les 6 prochains numéros de BACKSTAB
au prix de 175 Francs + un cadeau au choix
France et DOM TOM uniquement
ABONNEMENT ÉTRANGER / FOREIGN SUBSCRIPTION :
200 FF/One year subscription $40 US or 30 Euro



Je choisi mon cadeau :

Figurine fournie non peinte



A



B



C



D



Avec ce bulletin je peux m'abonner à backstab. Je recevrai mon cadeau de bienvenue dans un délai de trois semaines.

Veuillez remplir le bon ci-contre accompagné de votre règlement par chèque bancaire ou postal du montant de votre commande avant le 10 juin 2000 à :

Backstab,
29-31 rue Chaptal
75009 PARIS FRANCE

A : ☐ **B :** ☐ **C :** ☐ **D :** ☐

MON ABONNEMENT + MON CADEAU

☐ **OUI, je m'abonne** 250 F (ou 300 FF pour l'étranger)

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal : **Ville :**
Pays :
Âge :
Tél. :
Email :

Signature obligatoire :
(des parents pour les mineurs)

BS24

Interview... ...Charlie Krank

Chaosium ?



Savez-vous d'où vient le nom de Chaosium ? Plusieurs histoires courent à ce sujet et Backstab se devait de rétablir la vérité. Lorsqu'il a créé Chaosium au milieu des années 70, Greg Stafford vivait derrière le Coliseum d'Oakland, un genre de grand stade de foot. Et il a tout simplement déformé le mot : le Coliseum est devenu le "Chaosium". Chaosium ! Voilà qui vous permettra de briller dans les Soirées Enquête et les clubs de JDR...



Trop peu . . .

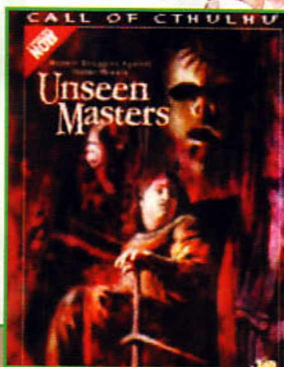
. . . de joueurs connaissent Charlie Krank, devenu récemment le big-boss de Chaosium, dont il a toujours été un membre actif. Pionnier du JDR, ce gamer infatigable fait partie des rares individus qui aient réfléchi sur le JDR et sur son édition. Et ce bi-classé joueur-éditeur ne pratique pas la langue de bois : il nous a tout dit sur les coulisses de Beyond the Mountains of Madness, la campagne de 400 pages qui en a surpris plus d'un, et sur le futur de la gamme L'Appel de Cthulhu...



Backstab (BS) : tu fais partie de Chaosium depuis le début, mais quand est-ce que la société a été créée exactement ?
Charlie Krank (C.K.) : pour moi c'est lié à un souvenir très précis, de décembre 1975. Ça remonte au premier chèque signé de Chaosium. Sur le coup je me suis dit que c'était là que Chaosium commençait à vivre : c'était son entrée dans le commerce, sa première transaction financière, son premier souffle en somme.

BS : quand a été lancé le projet de *Beyond the Mountains of Madness* ?
C. K. : il y a dix ans. On a eu plusieurs équipes d'auteurs qui ont travaillé sur *Beyond the Mountains of Madness*. C'est un travail d'une telle ampleur que parfois les auteurs ont du réécrire des chapitres entiers. Moralement c'était épuisant. Et puis c'était un projet si énorme qu'on s'est même demandé si on était capable de le mener à terme.

BS : vous avez songer à tout arrêter ?
C. K. : non. De toutes manières, éditer du JDR c'est déjà une entreprise chaotique et périlleuse ! (*rires*) Un gros projet de plus ou de moins n'y change rien...



BS : de quoi parlera *Unseen Masters*, le prochain supplément pour l'*Appel de Cthulhu* ?
C. K. : il sortira en janvier et on y trouvera des aventures contemporaines. On voudrait faire plus de scénarios d'époque moderne, comme cela avait été initié avec *Cthulhu Now*.

BS : à la *Delta Green* ?
C. K. : non. Pagan a fait un très bon travail sur *Delta Green* et nous pourrions essayer de les imiter. Mais je crois qu'il vaut mieux prendre une autre direction, s'offrir de nouvelles possibilités. On peut encore faire beaucoup de choses sur la fin du XXème siècle.

BS : d'autres suppléments sont déjà prévus pour l'*Appel de Cthulhu* ?
C. K. : oui, on a de beaux suppléments en perspective. L'un d'eux fera environ 300 pages. Il dépeint la vie d'un campus universitaire, vous décrivant l'organisation des semestres, les cours, les confréries d'étudiants, etc. Il permet surtout de détailler toute la scolarité des investigateurs : vous commencez avec de nouveaux personnages, sans compétence. Au long de leur scolarité à l'université ils acquièrent peu à peu leurs compétences, et tout est lié aux autres scénarios que nous avons déjà édités. Par exemple, si un personnage veut trouver un job d'été à Kingsport, on peut utiliser le supplément sur cette ville et jouer les scénarios qu'il contient. Et quand tout cela est terminé vous avez une très bonne raison pour que, plus tard, les investigateurs soient de bons amis et forment un groupe soudé. Ils ont fait l'université ensemble, tout simplement. Et ils ont par ailleurs acquis de nombreuses compétences. Ce sera une aide très utile aux nouveaux groupes de joueurs, pour créer leurs investigateurs pas à pas.

BS : ça se passera dans les années 20 ?
C. K. : oui. C'est la période préférée des puristes, celle pour laquelle on a publié, et on continuera à publier, le plus de suppléments.

BS : un projet de nouveau JDR chez Chaosium ?
C. K. : pas pour le moment. Pour l'instant on veut avant tout redorer notre blason et ça demande de l'argent, de la publicité... *Beyond the Moutains of Madness* était un très gros projet, qui attire l'attention des gens et leur rappelle que Chaosium est un éditeur important. Une telle entreprise a un coût.

BS : et c'est vrai que tu as une aventure amoureuse avec Pikachu ?
C. K. : humm... je ne peux rien dire à ce sujet.

Propos recueillis par 7.7 et Léonidas Vesperini



Matt Forbeck... ...Interview

Game-designer...

...depuis plus de dix ans, Matt Forbeck a été avec Shane Hensley l'un des piliers de Pinnacle Entertainment. Après avoir accumulé plus de soixante-dix crédits, il a été développeur sur Deadlands, puis Hell on Earth. Désormais free-lance, il a écrit Brave New World, le jeu de supers-héros pas comme les autres. Rencontre avec un auteur aussi chaleureux que prolifique.

Backstab (BS) : qu'est-ce qui t'as poussé à écrire *Brave New World* ?

Matt Forbeck (M. F.) : je voulais faire quelque chose qui n'avait pas encore été fait. Je suis un vrai fan de comics mais je ne pouvais pas me contenter de faire un jeu de supers-héros de plus. Tout le monde peut le faire et il y en a déjà à la pelle : *Champions*, *GURPS Supers*, *DC Heroes* ou le vieux *Marvel*... Pourquoi s'intéresser à un jeu générique quand tu peux intégrer Spider-Man ou Super Man dans tes parties ? Il fallait retourner le truc. J'ai toujours été fasciné par les théories conspirationnistes, le meurtre de JFK et ce genre de choses. Et puis je m'intéresse beaucoup aux questions politiques. Le background de *Brave New World* est d'ailleurs très politique : la grande question qui sous-tend ce jeu, c'est de savoir jusqu'à quel point on a le droit de renoncer à sa liberté pour se sentir en sécurité. Durant la rédaction de ce jeu, aux U.S.A il y a eu l'explosion d'Oklahoma City et des lycéens qui se sont mis à tirer sur leurs camarades... La violence atteint un point tel qu'on finit par se poser des questions sur la notion de liberté. Dans la vie de tous les jours, je suis définitivement plus libéral que conservateur, mais dans *Brave New World* j'ai essayé d'écrire avec plusieurs approches : le premier supplément, *Defiants*, retranscrit le point de vue des rebelles ; *Delta Prime* dépeint ensuite la perception du gouvernement. Il n'y a pas de bons ou de méchants : je pense que la réalité va au-delà de ce genre de découpage. Ensuite viennent les *Bargainers*, des magiciens qui n'ont rien à foutre de tout cela, qui se sentent au dessus de la situation politique.

BS : tu as des projets ?

M. F. : je vais essentiellement continuer à écrire sur *Brave New World*. *Crescent City* ne devrait d'ailleurs pas tarder à sortir.

BS : que penses-tu de la licence D20 ?

M. F. : je trouve que c'est une excellente idée ! Il est probable que j'écrive des suppléments D20 à l'avenir. L'idée de base c'est que le système de jeu est moins important que l'univers dans lequel vont évoluer les personnages. C'est discutable, mais admettons que l'univers soit plus important. Alors tu as le choix entre utiliser gratuitement le système qui est le plus connu dans le monde du JDR, ou bien prendre du temps pour développer un système que personne ne connaît ? Je choisirais peut-être le système D20.

BS : quels sont tes comics préférés ?

M. F. : en ce moment *Authority*, écrit par Warren Ellis. Je suis aussi un fan de *Starman*. Et de *Spider-Man* ! Je dévore les *Spider-Man* depuis si longtemps que je suis extrêmement attaché à ce personnage, c'est un peu comme mon doudou (NDT : *Teddy-bear* en v.o.). J'aime aussi *Daredevil*, et *Sam & Twitch* qui est pour moi un des meilleurs trucs du moment. Mais je lis d'autres titres : j'achète pour quarante à cinquante dollars de comics par mois ! Et encore, avec une ristourne !

BS : et pour la légende, d'où est venue l'idée de *Deadlands* ?

M. F. : c'était une trouvaille de Shane Hensley. En fait il a eu l'idée en voyant cette couverture qu'avait fait Brom, pour le supplément *Necropolis Atlanta* pour *Wraith*.

BS : dernier jeu, dernier film, dernier CD et dernier bouquin que tu aies appréciés ?

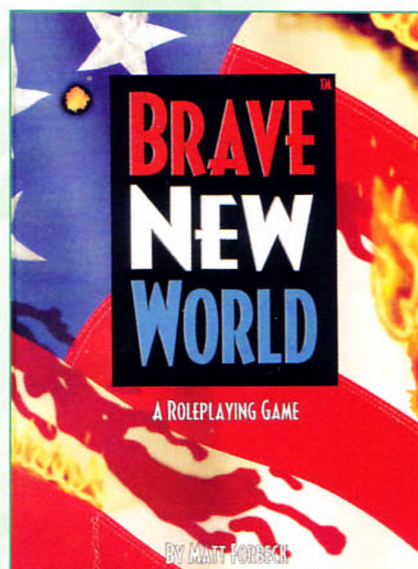
M. F. : *Gear Krieg* pour le jeu. Pour le film c'est une question piège ! Disons *Le Sixième Sens*. Coté musique j'écoute plutôt de la techno. Et côté bouquin il faut absolument lire Jonathan Lethen, qui est pour moi l'un des meilleurs auteurs de ces dix dernières années.

Propos recueillis par 7.7

Evil Unlimited



Le prochain supplément pour *Brave New World* paraîtra en décembre. Il s'intitule *Evil Unlimited* et vous décrira la plus grande et la plus puissante organisation criminelle des U.S.A.. Toutes les informations sur ce nouveau groupe seront fournies, ainsi que des règles pour le rejoindre. Et bien sûr, six nouveaux packs de pouvoirs viendront compléter le tout. Ce supplément fera 128 pages et sera sans doute vendu aux environs de 150 F. Vivement Noël !







À gauche, Matt Forbeck

He's back...



Monsieur Salade is back. Voilà. Particulièrement blessé par mon éviction de Backstab, je fis abattre Julien Blondel pour une somme toute raisonnable, finalement. Ayant choisi personnellement le nouveau rédacteur en chef, ma rubrique passera dès le mois prochain à 18 pages, le temps de faire passer les papiers des ex-pigistes. Pour fêter mon retour, vous remarquerez aisément que je ne dis aucun mal de Games Workshop, c'est cadeau.

Trop fort

Vous savez les gens qui écrivent les jeux que vous détestez et les éditeurs qui feraient mieux de faire chaudronniers ? Et ben maintenant, ils passent à la télé. Comme ça vous pouvez voir si c'était couru d'avance, ou si le gars est sympa mais qu'il a juste infra mauvais goût. Pour l'instant ils ont eu Léo Vespérini, Croc, Pascal Bernard, la chef JDR de Wizards France [NDLR : Estelle Vareilles, excusez M. Salade], GE Ranne, Didier Guiserix... Ah tient ça me fait penser : Didier, désolé pour ton dictaphone, mais j'avais plus de journal où écrire pour te donner rendez-vous. Euh, demain 14h dans le hall du Wall Street Journal ? Excusez. Donc *2d+3* c'est excellent à part que c'est pas encore à la vraie télé : c'est sur le net en direct tous les mercredis à 21h30. Et heureusement que les émissions sont archivées parce qu'il faut un peu de patience pour le voir fluide, avec le son et tout, ou alors avoir une connexion câble ou ADSL.
http://www.canalweb.net/vers/2dplus3tv.html

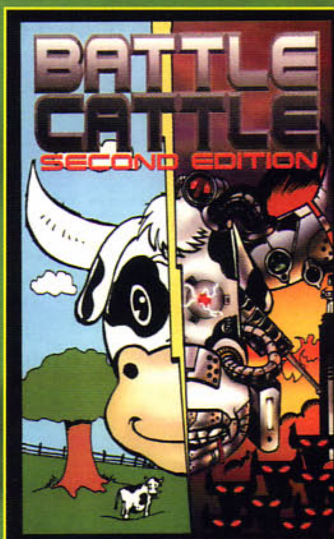


ça mange du pain

Alors ils sont où les fanzines ? Au moins il y en a qui se sortent les doigts, genre *Fantasy*, le zine dédié à la S-F, au fantastique et à l'histoire. Je sais pas ce que ça vaut parce que c'est pas encore sorti. L'avantage, c'est que vais leur souhaiter bonne chance parce que je ne peux pas encore en dire du mal. Si vous n'en entendez pas parler dans les mois qui viennent, c'est que je trouve ça bien. Note aux boutiques : j'ai entendu dire que certains magazins ne prenaient pas de zines en dépôt-vente, parce que vous comprenez, après ils se les font voler et ils sont obligés de payer les auteurs quand même. Vous vous rendez compte, dix sacs de perdus, y'a plus qu'à fermer. Messieurs-dames, ça s'appelle du sponsoring : c'est eux qui font bouger le milieu et qui vous forment de futurs clients. Que j'apprenne pas un refus ou je vous envoie l'équipe qui s'est occupée de Blondel.



Battle Cattle second edition



D'habitude je vous parle de jeux marrants mais injouables, c'est aussi le cas cette fois-ci. C'est un genre de *Car Wars* de vaches qui prend place en 2026, puisque les vaches sont devenues l'arme de guerre qui monopolise les équipes de recherche depuis la fin de la Seconde Guerre Mondiale. Vaches furtives, U-Cow, Operation : Cattle Storm ont émaillé notre histoire, ce qui explique leur reconversion en bloodsport du meilleur genre. Vous choisissez votre type de vache, ce qui est à peu près l'équivalent du chassis à *Car Wars*, puis viennent les armes (Vulcan, SCUDS, lance-flamme, MML, fléchettes Vache Folle), puis l'armure (Unbelievium, Super Unknownium, Kevlar) et enfin les indispensables accessoires (Claymore Armor Mine, arceaux, radar). Ce qui va vraiment faire la différence, ce sont les modifications : Queue Monofilament, Pattes Bioniques, Cornes Laser, Ordinateur de visée. Le système est pompé sur *Car Wars*, en plus simple, mais le plus fort, c'est qu'on peut jouer en campagne, avec gestion du troupeau, réparation des vaches, etc. Voilà, si vous êtes riche ou si vous voulez faire un cadeau débile, c'est chez Wingnut Games à 90 balles.

On a pas joué au même Donge

Eh Fred, là t'as exagéré. Je cite le *Casus* n°4 : "*D&D* est peut être le premier athanor de la forme de narration qui se crée sous nos yeux...". Deux solutions. Première solution, c'est un mot super balaise que je ne connais pas et dans ce cas il faut que tu m'expliques comment devenir ton athanor à toi. Deuxième possibilité, le nouveau donjon est voué à un avenir commercial désastreux, puisqu'*Athanor* a failli faire mourir Siroz mais là c'est moi qui exagère. Poursuivons, ça donne peut-être du sens après. "... une narration interactive, où l'on n'est plus auditeur, récitant, acteur, lecteur ou spectateur mais bel et bien interacteur." Houla. Moi ce que je me souviens, c'est que tu bourrines des monstres à l'aide d'un prétexte futile récolté dans une auberge, et qu'après tu comptes tes points d'xp histoire de voir si tu vas enfin pouvoir monter de niveau. Moi je veux pas être interacteur, m'sieur, ça me fais peur et qu'est-ce que je vais dire à ma mère? "Salut maman, je vais totally interacter chez René".


© Casus Belli

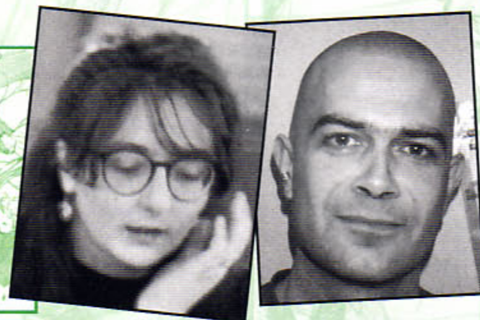
Monsieur Salade

Il y a assez peu de scénaristes bicéphales

Dans le JDR on connaît G.E. Ranne. Et dans la BD il y a ANGE. Et ce sont les mêmes, se qui tombe plutôt bien parce qu'interviewer quatre personnes en même temps... heu... deux, enfin trois avec Alberto Varanda. Lui il est bien unique, même qu'il a plein de doigts de plus que nous. On ne vous présente plus ces gens, célèbres pour leurs travaux sur Bloodlust ou INS/MV... Après s'être imposés dans la BD avec Bloodline et La Geste des Chevaliers Dragons, ils nous préparent une BD, quelque part entre l'Enfer et le Paradis...



Ange



Backstab (BS) : cékoi *Paradis Perdu*, et c'est prévu pour quand ?
Ange (A.) : c'est prévu pour il y a deux ans. Mais en fait ça sortira en avril 2001, chez Soleil. C'est une histoire avec un ange, une démone, un petit garçon, le Paradis, l'Enfer, plein de sentiments et plein de monstres ! Un conte, avec des aspects assez noirs, et un côté art-déco pour le graphisme qui nous plaît vraiment beaucoup...

BS : vous souffrez d'un syndrome de double-personnalité, alors comment vous répartissez-vous le travail pour écrire ?
A. : ma moitié féminine est plus forte sur les dialogues et ma moitié masculine sur la mécanique narrative. Et parfois c'est l'inverse. Ma moitié féminine est floue ("Hein ? Quoi ? Qui êtes-vous, déjà ? C'est pour *Casus* ?") et ma moitié masculine est précise au point d'en être psycho ("Non, ça n'a pas coûté 137F25 , mais 137F30, si c'est important ! ! !"). Résultat, on se complète...

BS : vos influences en matière de scénario ?
A. : Alexandre Dumas, Thomas Hardy, Balzac, Jane Austen et tous les classiques. Les contes de fées. Et puis, les scénaristes de comics anglais : Alan Moore, Grant Morrison et les autres. Bien plus l'école américaine et anglaise que la BD française.

BS : avec *Paradis Perdu* on va retrouver les mêmes scénaristes, le même univers graphique et le même dessinateur que sur *INS/MV*. Vous vous doutez bien que les fans du jeu vous attendent au tournant ?
A. : tant mieux. La BD est à part et ce ne sera pas la première parlant d'anges et de démons. On n'a pas fait le même reproche à Hislaire quand il a sorti le *Vingtième ciel* avec ses histoires d'anges psychothérapés... C'est vrai qu'on a beaucoup bossé sur *INS/MV* et qu'Alberto l'a illustré : cela prouve simplement que la lutte des anges et des démons est un sujet universel. C'est pour ça qu'on a pris plaisir à travailler sur *INS/MV* : le thème a des ouvertures énormes, l'univers ludique est extrêmement vaste. Pour en revenir à *Paradis Perdu*, tout est question de traitement. On y trouve les mêmes ingrédients que dans *INS/MV*, les anges et les démons, mais l'angle est très différent : les héros sont de vrais anges et de vrais démons, pas des humains incarnés. Et puis il n'y aura pas d'humour, ne serait-ce que parce que nous sommes bien incapables de faire des scénarios humoristiques... On s'en rend bien compte en lisant *Reflets d'Écume* : on rigole pas des masses !

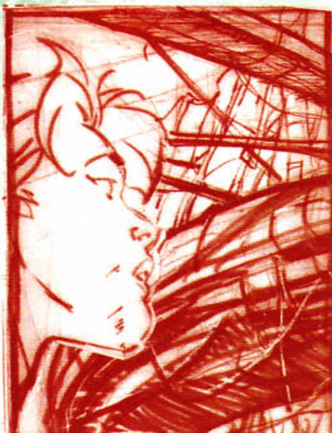
BS : la plupart des auteurs de JDR de la génération précédente passent ensuite à la BD ou au jeu vidéo. Vous pensez que le JDR est une bonne école pour apprendre à scénariser ?
A. : c'est la meilleure ! Et puis c'est la dernière ! En France, depuis une dizaine d'années on ne peut plus apprendre à écrire... que ce soit en BD ou en SF. Avant il y avait plusieurs magazines, comme *Spirou*, dans lesquels on pouvait facilement placer quelques pages, pour se faire taper sur les doigts et apprendre le métier. Il n'y a plus que le jeu de rôles qui permette de travailler dans un contexte professionnel, pour faire des progrès tout en étant payé. Écrire ça s'apprend, et ça demande du temps. Alors si on est pas rémunéré un minimum, à moins d'être rentier... Que ce soit nous, Froideval ou Colin, on sort tous du JDR parce que c'est là qu'on a appris à écrire. Les générations qui suivent feront la même chose.

BS. : les derniers scénarios de film et de BD qui vous aient impressionnés ?
A. : *Usual Suspect* pour la mécanique bien huilée. L'*Armée des douze singes* parce que le paradoxe temporel fonctionne ! Et plus récemment *Gladiator*, pour sa simplicité et *Fight Club* pour le contraire. Et en comics, les baffes du moment, ce sont *Authority* et *Marvel Boy*.

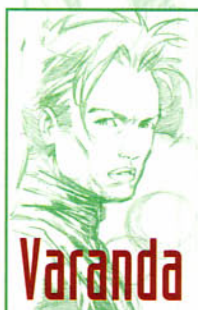
De bons présages

Autre inspi incontournable dès qu'on parle d'anges et de démons, *De bons présages* est LE roman que vous n'avez pas le droit de manquer. Les deux virtuoses que sont Terry Pratchett et Neil Gaiman se sont associés il y a quelques années pour pondre ce chef d'œuvre, blindé d'humour et de jeux de mots hallucinants. Vous y découvrirez le démon Rampa, propriétaire d'une Bentley dans laquelle toutes les K7 se transforment en opus de *Queen*, et l'ange Aziraphale, rat de bibliothèque et amateur de Bach qui rappellera Yves à tous les fans d'*INS/MV*. Alors que l'Apocalypse se profile en cette fin de XXème siècle, nos deux héros n'ont pas la moindre envie que tout disparaisse, la terre étant à leurs yeux un terrain de jeu plutôt sympa... 40 F, chez J'ai Lu.











Backstab (BS) : tu as commencé dans l'illustration avec *INS/MV*. Est-ce que *Paradis Perdu* n'est pas un peu comme un retour aux sources ?

Varanda (V.) : d'abord ça me fait plaisir de dessiner un truc un peu plus héroïque, avec des anges et des démons. C'est un thème qu'on aime depuis des années et c'est agréable d'y revenir aujourd'hui parce que je suis plus à même de le traiter correctement. *La Geste des Chevaliers Dragons* a déterminé un style graphique que je suis en train de perfectionner et *Paradis Perdu* tombe au bon moment : ce sera flatteur pour ce genre.

BS : les anges et les démons, c'est un thème qui t'es cher ?

V. : un voyage au Paradis et en Enfer c'est un thème que j'aime bien. Et j'adore l'anatomie, alors ça me plaît de travailler, par exemple, sur des démons avec des musculatures un peu fortes. Et puis dessiner un ange c'est un challenge : placer des ailes dans une BD c'est pas évident. Si on les veut entières, il faut sortir des cases ! J'ai une planche récente dans laquelle les ailes de l'ange débordent sur les six cases adjacentes !

BS : il y a un soucis du détail impressionnant dans ton travail sur *Paradis Perdu*, et graphiquement on sent une influence un peu Art Nouveau. Pourquoi ?

V. : c'est le fait du hasard ! J'ai un style qui est de plus en plus maniéré. J'aime bien Mucha, ou des graphistes américains comme Charest, donc j'ai toujours été attiré vers cette tendance. Au début de *Paradis Perdu,* il devait y avoir une bouche de métro et je n'ai pas voulu en faire une toute simple. En cherchant de la documentation j'ai trouvé une station dans le style Art Nouveau. ça donnait un ton à l'album et dès lors que la station de métro avait été dessinée, tout a suivi. Sans cette station de métro le style de l'album aurait été différent !



BS : tes influences ?

V. : l'école américaine pour l'encrage. Mais j'ai réappris à dessiner et à encrer avec Vatine, Miller, Mignolia, Frazetta. C'est un travail de noir et blanc, un peu carré pour Vatine, Miller et Mignolia, plus arrondi pour Frazetta. J'ai essayé de trouver un entre-deux parce que j'ai un style qui est tout en douceur. Dans *La Geste des Chevaliers Dragons* il y avait encore cet aspect carré mais maintenant, avec la découverte de graphistes comme Charest, j'épure un peu mon travail. Je mets moins de noir et je stylise plus les mèches de cheveux, les vêtements... ça se rapproche un peu de la ligne claire finalement, sauf que je place mes ombres portées pour créer du volume.

BS : le JDR est-il une bonne école pour les illustrateurs ou les futurs dessinateurs de BD ?

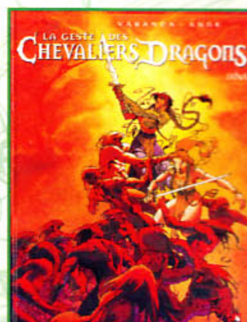
V. : pour la BD pas forcément. Il faut se faire une culture générale, à base de BD, de films et autres. Mais pour le dessin en lui-même, ça a été pour moi une très bonne école. À l'époque j'avais un style graphique qui n'était pas publiable en BD. Dans le JDR, même si tu es très mal payé tu as carte blanche et on te laisse le temps de progresser tout en te publiant. C'est une bonne étape préparatoire.

BS : tu as toujours dessiné ?

V. : d'aussi loin que je me souvienne, oui. Ma mère me racontait souvent qu'étant enfant je passais des matinées dans ma chambre à griffonner. J'étais tellement silencieux qu'elle se demandait s'il ne m'arrivait rien !

Propos recueillis par 7.7
Photo : Pierre Lepivain
Les illustrations extraites Paradis Perdu sont © Soleil, Ange et Varanda.

La Geste des Chevaliers Dragons



Pour retrouver la même équipe (Ange au scénario et Varanda au dessin) à l'œuvre sur une ambiance med-fan, jetez-vous sur *La Geste des Chevaliers Dragons.* Vous y découvrirez Jaïna et Ellys, deux jeunes guerrières vierges qui appartiennent à une unité d'élite. Seules les vierges peuvent approcher les dragons, desquels se répand le veill, une énergie maléfique et corruptrice. Un scénario bien mené, un dessin maniéré à souhait et une colorisation à la hauteur. Les plus chanceux d'entre vous parviendront peut-être à dégotter un exemplaire du tirage de tête... 78 F, chez Vents d'Ouest.





Le 18 octobre...

... est sorti sur nos écrans un film au titre accrocheur "Jeu de Rôles". Un film traitant de notre passion est un événement suffisamment rare pour que l'on décide de s'y intéresser. Nous en avons même profité pour rencontrer Mateo Gil, le réalisateur.


Mateo Gil

Séville vit au rythme des célébrations religieuses organisées dans le cadre de la Semaine Sainte. Une vague d'attentats meurtriers perturbe le bon déroulement des manifestations. Les pistes semblent remonter vers Simon, un jeune écrivain. Pour tenter de se disculper, ce dernier va enquêter et réaliser qu'il est l'acteur principal d'un jeu sanglant mêlant Killer et GN. Pour un premier film adapté d'un roman de Juan Bonilla, Mateo Gil se lance dans un sujet au combien sensible pour nous rôlistes. Il signe pourtant un film excellent dans lequel le réalisateur fait preuve d'un réel talent. Il réussit à captiver l'attention du public et à le faire rentrer dans le jeu. Ce film devrait séduire le grand public, par contre les rôlistes risquent d'être déçus. En effet le jeu de rôles n'est au final qu'une toile de fond et il est réduit à sa plus simple expression. Seul le titre risque de semer la confusion dans l'esprit du grand public et peut-être de donner une image négative de cette passion. Cependant, telle n'est pas la volonté du réalisateur (cf. l'interview). Un film d'une grande qualité que seuls les plus tolérants d'entre nous apprécieront.

Backstab (BS) : nos lecteurs étant joueurs, vous comprendrez que le sujet de votre film nous intéresse tout particulièrement. Je voudrais savoir si vous-même vous êtes joueur et pourquoi vous avez choisi le jeu comme thème central ?

Mateo Gil (M.G.) : je ne suis pas un joueur. Le jeu de rôles faisait partie de la trame du roman éponyme dont j'ai fait l'adaptation au cinéma. C'est à ce moment là que j'ai voulu connaître les mécanismes du jeu de rôles et j'ai donc commencé à jouer avec des amis. Et pour tout dire je me suis vraiment amusé.

BS : n'avez-vous pas peur qu'en utilisant la religion, le jeu et la folie, le spectateur fasse un amalgame et se limite à ne voir dans les joueurs que des psychopathes en puissance ?

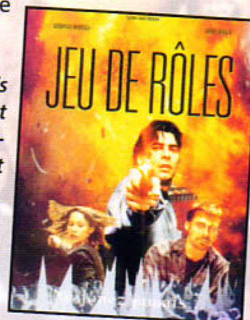
M.G. : je crois que les joueurs de *"Jeu de Rôles"* peuvent être considérés comme des psychopathes, non pas parce qu'ils jouent à des jeux de rôles mais parce qu'ils inventent un jeu macabre et cruel (qui a ses propres règles, et dans lequel meurent des personnes innocentes) pour donner des émotions à leur vie. Ils choisissent la Semaine Sainte comme toile de fond du jeu ; s'ils avaient vécu à Rio de Janeiro, ils auraient choisi le carnaval. Ce serait une erreur de voir dans ce film une condamnation des jeux de rôles, qui non seulement me paraissent être très amusants mais qui en plus développent beaucoup l'imagination, dont nous avons tant besoin aujourd'hui.

BS : aujourd'hui on accuse la télévision mais aussi le cinéma, les jeux d'être responsables d'une partie de la violence, êtes-vous d'accord ?

M.G. : en effet, je crois que les jeux de rôles sont responsables d'une partie de la violence mais pas plus que les parents qui ne se préoccupent pas de comprendre leurs enfants, les professeurs qui t'obligent à apprendre une leçon par cœur et qui discriminent certains types d'élèves, ou encore les familles conservatrices où la parole du père est la plus importante après celle de Dieu... Rendre les jeux de rôles ou le cinéma responsable de la violence de certains jeunes déséquilibrés, c'est se voiler la face.

BS : vous faites dire à l'un des acteurs que l'ennui est à la base du jeu, d'ailleurs Sapo explique qu'il se sent vivre lorsqu'il joue. Pensez-vous que notre société ne nous apporte plus rien à part l'ennui ?

M.G. : il est possible que l'ennui, considéré comme un manque de désir, soit une des plus importantes maladies de notre société, déclarée comme "développée". D'une certaine manière ceci est inévitable quand on pense que de nos jours notre qualité de vie se résume à avoir une maison, une bonne voiture et une bonne route pour se rendre au centre commercial.



Propos recueillis par Olivier Collin et traduits par Fabrice Angenard et Veronica Rolda. Visuels aimablement fournis par François Vila

On a profité . . .

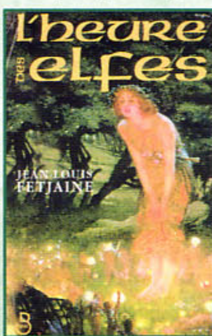
. . . du bel automne pour aller à la cueillette aux nouveautés. Et dans notre joli panier, on a ramassé tout plein de bonnes choses à déguster devant un bon feu de cheminée. Alors profitez de la bise pour explorer les nouveaux univers que l'on vous propose. Bonne lecture.

Romans

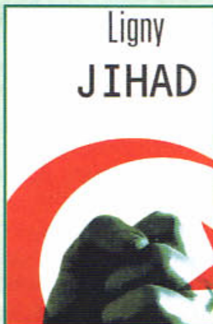


Bifrost/Etoiles Vives nous propose une excellente anthologie intitulée **Sympathies For The Devil** (224p, 79 F). Elle regroupe cinq nouvelles de Thomas Day qui pour la plupart dépeignent des univers torturés. Vous pourrez ainsi explorer la Grande Bretagne en lutte avec le cercle de ténèbres ou encore comprendre pourquoi JFK fut assassiné. Une lecture intéressante que nous vous conseillons d'urgence.

Les joueurs de *Pendragon* se doivent de lire **L'heure des elfes** (Belfond, 272p, 109 F) de Jean-Louis Fetjaine. Il s'agit du dernier tome d'une saga commencée avec le *Crépuscule des elfes* puis poursuivie avec *La nuit des elfes*. L'auteur nous offre une vision intéressante de la genèse du mythe arthurien. A l'origine le monde était partagé entre quatre peuples (elfes, nains, humains et monstres), chacun ayant la garde d'une relique. Mais l'équilibre s'est trouvé rompu. Le chaos se déchaîne pour préparer la venue d'une nouvelle ère : celle des hommes. Un excellent cycle.



Djamal Saadi n'a plus qu'une chose en tête, la vengeance. Il veut faire payer l'homme qui a violé sa sœur et massacré son village. Le jeune guerrier kabyle part pour la France où Max Tanart, l'auteur des crimes, est devenu le chef des milices CAID. Mais ce beau pays n'est plus le même depuis que le Parti National est au pouvoir. Peu importe, Djamal veut tuer quoi qu'il lui en coûte. **JIHAD** de Jean-Marc Ligny(J'ai Lu, 411 p, 44 F) offre un scénario plein de rebondissements, des personnages haut en couleur. Bref un livre d'anticipation effrayant dans lequel il nous prouve une fois de plus qu'il est l'un des meilleurs auteurs de fantastique français. Ce livre est un message contre l'intolérance, à lire absolument.





Fleuve Noir a sorti il y a quelques mois la suite de l'*Ombre d'Ararat*, l'uchronie épique de Thomas Harlan qui nous plongeait au cœur d'une guerre entre Romains et Perses. **Les Clefs du pouvoir** (365p, 89 F), garde ce souffle qui caractérisait le premier volet. Mais ici les événements s'enchaînent aussi sûrement que les batailles, et certains héros ou héroïnes risquent bien de passer à la trappe ! A lire pour ne pas s'ennuyer une seule page.

On a toujours eu un petit faible pour les auteurs barjots, et Linda Jaivin entre dans cette catégorie. Elle nous livre un roman (**Les Envahisseuses**, Florent Massot/C.O.L., 306p, 119 F) mêlant érotisme, humour et SF. Trois E.T., véritables bombes sexuelles, issues de l'union d'une terrienne et d'un Ufonien arrivent sur Terre pour y découvrir le "sex, drugs and Rock'n'roll". Un roman fou qui plaît ou qui déplaît.



Dispo - 46 F

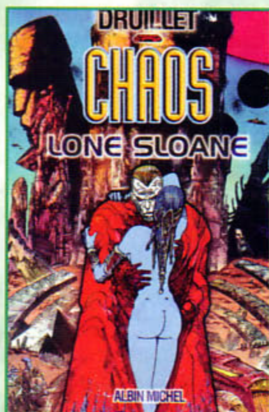
Les voix de la mer

(La pierre de Tu-Hadj, t. 2)
Alexandre Malagoli
Mnémos, 253p

Nous avons déjà parlé dans ces colonnes du premier tome de ce cycle. Un premier roman très réussi, qui souffrait parfois d'un petit manque de maturité. Pour ce deuxième opus, Alexandre Malagoli a semble t-il gommé ces quelques défauts, mais il est tombé dans d'autres. En effet, on sent qu'il maîtrise son récit et l'histoire de Wilf, ce jeune voleur héritier d'une lignée de Roi-Magicien, est nerveuse, sans temps mort, passionnante parfois. Mais il pêche peut-être par excès de zèle, et on aurait aimé quelques moments de répit ! Néanmoins, qui aime bien châtie bien dit-on. Ainsi, mes critiques tatillonnes ne sauraient devoir vous enlever l'envie de lire du Malagoli. D'autant qu'à la fin il y a un des ces rebondissements...



Trouver objet caché



Dispo - 89 F

Chaos

Philippe Druillet
ALBIN MICHEL, 72 p.

Un problème lors du précédent numéro nous avait empêché de publier cette critique de *Chaos*, la BD qui marque le retour sur le devant de la scène de Lone Sloane, le héros aux yeux rouges. Toujours est-il qu'après de nombreuses années, le corps de Sloane a été retrouvé, et un impressionnant convoi ferroviaire commandité par Shaan doit traversé Khazann vers une improbable destination, que nul ne connaît. Beaucoup de nostalgie dans cet album puisque l'on voit revenir Vuzz et O'Sidarta, le vaisseau des premiers jours ! Une révélation vient nous clouer sur place, bien qu'on puisse s'y attendre en y réfléchissant. Le travail de Druillet est surtout graphique, car le scénario tient en une ligne : un train avance ! Certaines planches sont sublimes et les bleus utilisés sont somptueux. Si vous ne connaissiez pas Druillet, c'est le moment ou jamais.

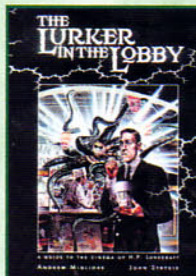


Les Enfants de Lugheir est un nouveau cycle de fantasy d'Isabelle Pernot. *Au Nom de la Magie* (Mnémos, 320p, 49 F) est le premier tome d'une saga qui en comptera quatre. La jeune Caitlin découvre son passé, elle est l'unique héritière de Lugheir et compte bien récupérer son trône usurpé par l'empereur de Thyr. Un premier volet qui place les éléments et qui sans être original n'en est pas moins de bon niveau.

Avec **Le Dragon ne dort jamais** (L'Atalante, 488p, 139 F), Glen Cook – auteur de *La compagnie noire* – nous livre un roman de Space Opera surprenant. Dans un univers futuriste, les vaisseaux-gardiens ont la main mise sur l'espace, pourtant leur pouvoir pourrait être remis en cause par une mystérieuse présence. L'auteur nous dépeint un monde complexe mais qui devrait passionner les fans d'aventures spatiales.



The Lurker in the Lobby (Armitage House, 198p, 150 F) est un recueil non exhaustif de films et courts métrages qui ont un lien avec l'œuvre de HP Lovecraft. Outre un court descriptif du film, le lecteur trouvera aussi des interviews de personnalités de ces différents film (John Carpenter, Stuart Gordon...). Un outil uniquement destiné aux mordus du Mythe.



BD

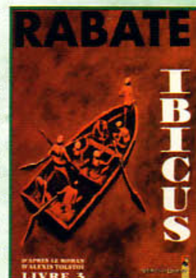
Richard Marazano (Zéro Absolu) et Christian de Metter (Emma) sortent **Dusk** chez les Humanoïdes Associés (56p, 79 F), une visite très réussie du mythe des sorcières de Salem. Trois agents fédéraux pour quatre meurtres dans une petite bourgade tranquille du cœur des États-Unis. Une équation hésitante où les données se multiplient : des chauves-souris, une vieille, un faux pasteur, une sorcière par défaut et un débile qui creuse des trous ! Le résultat au final est crépusculaire (ça tombe bien vu le titre), spécialement grâce aux dessins, sublimes.



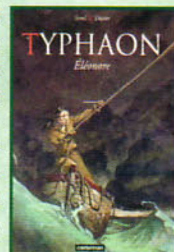
Une nouvelle série cyberpunk pointe le bout de son nez chez Soleil, c'est *Inspecteur Wang* (Le Hir, Hanneckhan, Boutle, 45p, 79 F). En fait de série il n'y aura que deux tomes (remarquez comme ça on est presque sûr qu'on verra la fin). Le Tome 1, **Le Rapt** nous plonge assez vite dans un monde plutôt violent, au cœur d'une machination venue de loin (du Myamar exactement). Et l'inspecteur Wang de se retrouver au milieu de tout ça, coincé entre un amour de jeunesse, un patron-gourou et une bande de sliders, ces allumés sur patins qui peuvent glisser partout où ils veulent. C'est bon, mais on attend la suite pour en être vraiment sûr.



Un clin d'œil en forme d'hommage au travail de Rabaté sur **Ibicus**, dont le Livre Trois vient de sortir (Vents d'Ouest, 128p, 118 F). D'après un roman d'Alexis Tolstoï, Rabaté nous livre une BD envoûtante, où le dessin particulier sert un récit vif, à rebondissements. C'est vraiment beau et en plus c'est intéressant, que demande le peuple ?



Mother est encore tout frais (cf. Backstab n°22), que Guillaume Sorel nous revient déjà, cette fois accompagné du scénariste Dieter. **Typhaon** (Casterman, 48p, 79 F) présente une classique histoire d'horreur marine (Mer des Sargasses, équipage mort-vivant, calmar géant) aux références littéraires explicites : Hodgson, Lovecraft, Poe et Verne. Un second tome reste à venir qui conclura l'épopée, mais on apprécie déjà la maîtrise d'un artiste qui a su renouveler sa gamme chromatique pour mieux coller à son sujet.



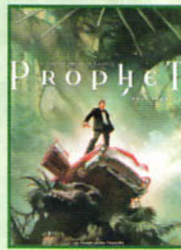
Le succès de *Porco rosso*, de *Mon voisin Totoro* et dernièrement de *Princesse Mononoké* on fait la réputation internationale de leur



réalisateur, Hayao Miyazaki. Mais le maître de l'animation japonaise excelle également dans le manga. Le premier tome de **Nausicaä** (Glénat, 144p, 69 F) amorce une fabuleuse saga de science-fantasy politique et écologique, qui n'est pas sans évoquer *Dune* de Frank Herbert. Une œuvre sublime, servie par une traduction de qualité et une mise en page très fidèle à l'original.

La suite de **Blame** (cf. Backstab n°21) est disponible, ce manga de Tsutomu Nihei (Glénat, 218p, 42 F) est superbe. On suit notre héros qui continue à parcourir les niveaux, découvrant des sociétés étranges. Si le premier tome nous laissait un peu sur notre faim, celui-ci éclaire d'un jour nouveau l'univers étrange et permet de mieux le cerner. Une réussite.

Xavier Dorison et Mathieu Lauffray se lancent dans un cycle nommé *Prophet* dont le premier tome, **Ante Genesem** (Les Humanoïdes Associés, 49p, 79 F) laisse présager d'une saga de haut niveau. Jack Stanton, seul rescapé d'une expédition est sur le seuil du succès lorsqu'il bascule dans un univers sauvage et inconnu. Vivement la suite...



Vox Dei (Soleil, 63p, 79 F) clôt l'excellente saga *Alban* de Dieter (scénario) et de Fourquemin (dessin). Alban est un moine naïf et rêveur envoyé à la recherche de la Relique. Pourtant, loin d'apaiser les tensions, la guerre éclate entre les nains et les hommes. Une fin tragique pour une superbe saga. A lire absolument !

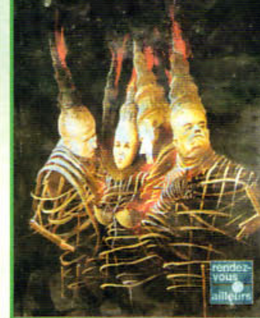
Biggles, le célèbre aviateur, revient pour une nouvelle aventure dans **L'Oasis Perdue** T 1. (Miklo, 46p, 63 F). 1936, les nazis redoublent d'activité dans les sables égyptiens, l'aviateur doit enquêter afin de savoir ce qui se passe. Mélangeant espionnage et fantastique, on découvre un premier opus rompant avec la série. Un meneur de *L'Appel de Cthulhu* devrait jeter un œil sur cet album.

Le Codex de Riva

Dispo - 139 F

David et Leigh Eddings
Rendez-vous ailleurs, 477 p.

Si vous ne connaissez pas la *Belgariade*, la magnifique décalogie de David Eddings, je ne peux que vous inviter à vous y plonger sans attendre. Pour les fans de cet auteur, il est le nouveau JRR Tolkien et le monde qu'il a créé est un véritable régal pour les amateurs d'heroïc fantasy. *Le Codex de Riva* n'est pas la suite des aventures de Belgarion et de ses amis mais les études préliminaires, les notes de travail utilisées par David et Leigh Eddings. Tout y est ou presque : les livres saints de toutes les religions, une description détaillée de chaque peuple (histoire, démographie, système métrique, monnaie, habillement, jours fériés, etc.), le récit de la bataille de Vo Mimbre et enfin des notes d'étude sur la Mallorée avec notamment les oracles de Mallorée. Près de 500 pages de pur bonheur pour se replonger dans ce monde envoûtant. Ce *Codex* est une source d'inspiration rôlistique immense et il ne vous manquera guère qu'un système de jeu pour donner vie à cet univers. Pour les accros de cette magnifique série, dont je suis, ce n'est ni plus ni moins, que l'équivalent d'un *Silmarillion*.



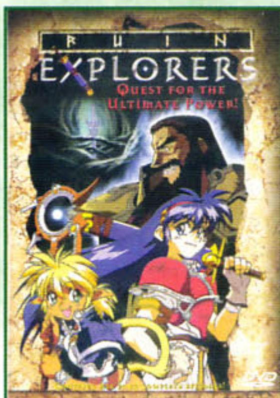
DVD

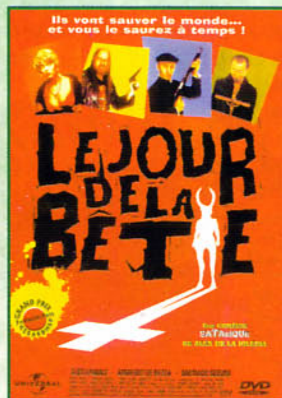
Si comme moi vous aimez *INS/MV*, alors **Le jour de la bête** (Universal Pictures, Zone 2, 169 F) est pour vous. Un prêtre va tenter par tous les moyens de s'opposer à l'arrivée de l'Antéchrist, aidé par un amateur de Heavy Metal et par l'animateur d'une émission sur la voyance. Une comédie espagnole délirante et irrévérencieuse.

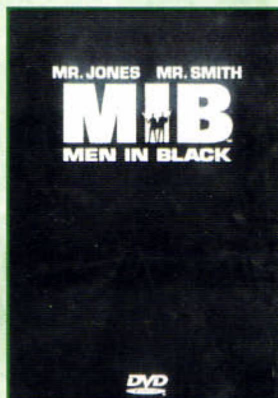
Men In Black (Columbia Pictures, Zone 2, 299 F pour l'édition limitée) est désormais disponible, on ne présente plus les fameux agents chargés de la régulation des E.T. sur Terre. Un film époustouflant qui devrait ravir les amateurs de comédie et d'effets spéciaux. A noter une qualité rarement atteinte pour un DVD, un menu superbe que l'on aimerait retrouver plus souvent.

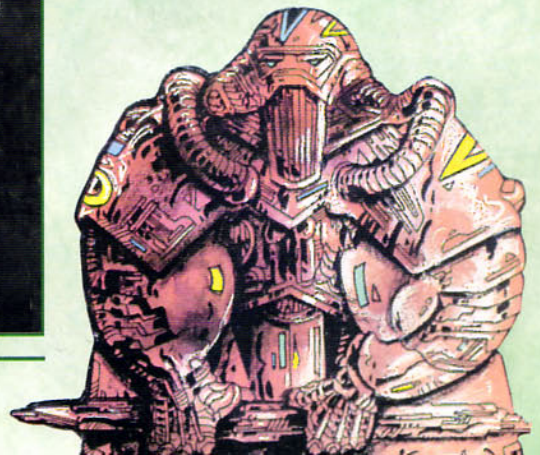
Amateurs de fantasy, il est désormais possible de voir **Ruin Explorers** (ADV films, Zone 1, 189 F). Fam et Ihrie sont deux exploratrices de ruines d'une ancienne civilisation. Elles affrontent pièges et monstres en espérant mettre la main sur le pouvoir ultime. Ce premier DVD propose les quatre premiers épisodes. Une bonne dose d'humour, un dessin de qualité font de cette série une excellente inspiration pour tous jeux d'heroïc fantasy.

Olivier Collin (hardchem@hotmail.com)
et Pierre alexandre Vigor (pavigor@club-internet.fr)
Collaboration de Johan Scipion, Guillaume Baglan et de Cédric Magot









Pour:

D&D3
Warhammer
Prophecy
Earthdawn
Nightprowler
Les secrets de la 7ème Mer...

Bricolage

Pour vos joueurs, voici un cadran de chiffrage en kit, à découper et à coller sur du carton. Les deux cercles concentriques doivent ensuite être fixés grâce à une attache parisienne.



L'Ars Notaria

Dans les JDRs med-fan, le codage ou le décodage d'un texte secret se résument toujours à de simples jets de dés, sans plus de précisions. La cryptographie est pourtant une science importante qui, l'air de rien, peut modifier toutes les règles géopolitiques d'un univers, tout comme le quotidien d'un espion ou d'un courtisan...

"Pour la petite histoire" décrit d'ordinaire un événement susceptible d'être utilisé comme toile de fond d'un scénario. Exceptionnellement, nous allons ici élargir le concept et faire un survol historique de ce que fut la cryptologie occidentale, à la période médiévale et à la Renaissance. Plus que d'être exausthif et pointu, cet article a pour but de vous donner un maximum de matériel fun pour alimenter vos parties.

La cryptographie, la transmission d'une information secrète, est un art ancestral. Mais elle a joui d'un essor particulier à la Renaissance, ce qui la rend aisément exploitable dans des jeux med-fan. La pratique de la cryptographie, appelée *Ars notaria* à l'époque, tenait son développement à son utilisation pour transmettre les ordres militaires (rôle qu'elle conservera jusqu'à la Seconde Guerre Mondiale et aujourd'hui encore) et à l'agitation de la vie politique de l'Italie renaissante (qui a parlé de confidentialité informatique pour les entreprises et les futures corpos ?).

Parmi les techniques cryptographiques, il faut distinguer les "codes" (un signe = un mot) et les "chiffres" (un signe = une lettre). Les symboles utilisés par les alchimistes sont un bon exemple de code. Depuis l'Antiquité, les chiffres utilisés étaient assez simples et se résumaient le plus souvent à ce qu'on appelle un alphabet de substitution :

```
d e f g h i j k l m...
A B C D E F G H I J...
```

Il s'agit d'un décalage (ici de trois lettres) entre deux alphabets superposés : l'un clair (en minuscules), l'autre "chiffré" (en majuscules). À l'aide de ces alphabets on peut aisément crypter, ou décrypter, un message. Ainsi, "figé" devient CFDB. Bien sûr l'alphabet chiffré peut être constitué de toutes sortes de signes, et pas nécessairement de lettres.

Dès la période médiévale, il était même d'usage d'utiliser des "nomenclatures", c'est-à-dire des index mêlant chiffre (un signe = une lettre) et code (un signe = un mot). En guise d'exemple, voici ci-dessous la nomenclature utilisée autrefois par Marie Stuart.

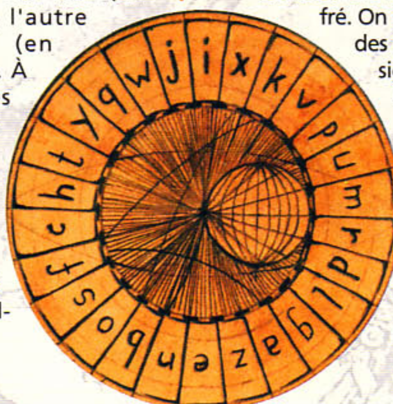
A B C D E F
G H I K L M
N O P Q R S
T U X Y Z
NULS :
LETTRE SUIVANTE DOUBLE :
ET POUR AVEC
QUE SI MAIS
DE LE QUAND

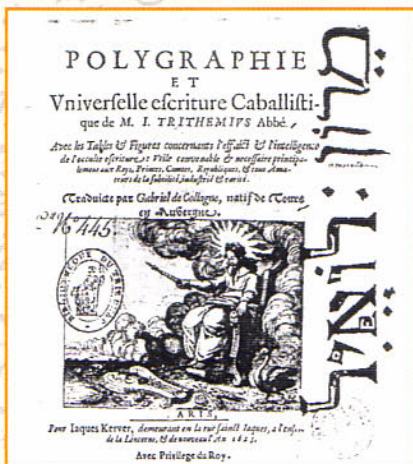
Dans la nomenclature étaient quelques fois ajoutés des symboles qui compliquaient la tâche d'éventuels briseurs de codes. On trouve deux leurres dans la nomenclature ci-jointe : un symbole pour doubler la lettre suivante, et quatre autres, nuls, qu'on ne doit pas transcrire.

Cependant, dès le début de la période médiévale, ce genre de chiffrage fut facilement percé par les briseurs de codes. Les mathématiciens arabes utilisèrent très vite la fréquence statistique des lettres pour décoder ce type de chiffre. Dans chaque langue, il y a des lettres qui reviennent plus que d'autres. Par exemple, dans un texte de la taille de cet article rédigé en français, le "e" revient dans environ 6% des occurences, pour 2% de "z". Ces occurences statistiques restent calculables et visibles dans un message chiffré. On peut donc, en fonction des fréquences de chaque signe codé, retrouver la lettre correspondante. Fastidieux, mais simple.

Le plus grand progrès de la cryptographie à la Renaissance fut alors de changer de chiffre à chaque






POLYGRAPHIE
ET
Vniverselle escriture Caballistique de M. I. TRITHEMIVS Abbé,

Traduicte par Gabriel de Collange, natif de Tours en Auvergne.

Pour Iaques Kerver,

Avec Privilege du Roy.

lettre du message. Cette innovation fut apportée grâce aux "cadrans" de chiffrage inventés par le savant Alberti (1466). Il s'agit de deux cercles concentriques, pivotant sur un axe commun. Sur le cercle extérieur est inscrit un alphabet chiffré ou des symboles, et sur le cercle intérieur un alphabet clair mais dont les lettres sont dans le désordre. Pour chaque missive, en se mettant d'accord sur la lettre claire qui doit être placée sous le A chiffré, deux correspondants sont sûrs d'utiliser le même alphabet de substitution pour encoder ou décoder leurs messages. Les cadrans de chiffrage sont un outil transportable et très facile d'utilisation, dont peuvent être pourvus de nombreux PJs et PNJs : espions, généraux, courtisans, alchimistes, diplomates...

Le gros avantage des cadrans est qu'ils permettent de changer d'alphabet de substitution à chaque lettre. Il suffit de se mettre d'accord et de décider, par exemple, qu'à chaque lettre chiffrée on fait pivoter l'un des cercles d'une ou plusieurs cases vers la droite (par exemple). Il suffira au destinataire du message de répéter l'opération à l'envers.

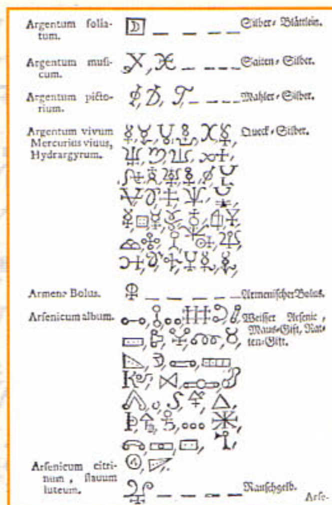
C'est ce qu'on appelle techniquement une substitution "polyalphabétique" car elle utilise en fait plusieurs chiffres pour un seul message. Grâce à d'autres techniques d'analyse, les "fréquences" peuvent néanmoins être décellées. Mais plus le nombre d'alphabets de substitution est important, plus cette tâche est difficile et onéreuse en temps investi.

Les magiciens de la Renaissance virent dans toutes ces "combinaisons" de lettres un procédé kabbalistique, une manière de produire de l'occulte, du sens secret. À la fin du XVème siècle parut même un traité majeur, un manuscrit intitulé le *Steganographia* . Écrit par un abbé allemand, Jean Trithème (1462-1516), il s'agissait d'un manuscrit ambigu qui montre le statut mystique que certains attribuaient à la manipulation des lettres. Les deux tiers du texte étaient consacrés à la cryptographie et le tiers restant à l'invocation des anges, grâce à des lettres magiques. De même, plusieurs mages-érudits utilisèrent le principe des cadrans de chiffrage d'Alberti à des fins magiques, pour établir des codages entre un alphabet classique et un alphabet cosmique ou démoniaque. Vos magiciens devraient s'intéresser à la cryptologie !

De toute la Renaissance, le traité le plus complet sur la cryptographie fut sans aucun doute le *Traité des chiffres et secrètes manières d'écrire* (1586) de Blaise de Vigenère (1523-1596). Vigenère était un diplomate et fut même durant quelques années secrétaire de Charles IX. Son ouvrage était à l'origine un manuel pour les secrétaires-espions qui devaient coder les messages royaux.

Sa plus grand trouvaille fut la création de ce qui est devenu le "carré de Vigenère". Il s'agit de vingt-six alphabets superposés, chacun décalé d'une lettre par rapport au précédent. Un mot-clé permettait aux correspondants de déterminer quelques lignes utilisées (quatre ou cinq) parmi les vingt-six possibles, ainsi que leur ordre d'utilisation. Chaque lettre du message était ensuite chiffrée différement, sur la base de ces lignes. Ce système était si ingénieux qu'il fallut attendre la fin du XIXème siècle pour qu'il soit brisé par les décodeurs. Le traité de Vigenère avait aussi une valeur ésotérique : en plus de codes, les six-cents pages de l'ouvrage abritaient des réflexions sur l'alchimie et la Kabbale... Voilà le genre de manuscrit qui pourrait se trouver au cœur d'une campagne, un manuscrit utile finalement à de nombreuses factions : militaires, diplomates, contrebandiers, magiciens...

Bien évidemment, ces deux pages sont bien trop courtes pour épuiser un sujet aussi vaste et aussi passionnant. J'espère néanmoins qu'elles vous donneront envie d'aller jetez un œil à des ouvrages spécialisés. Les messages secrets ont une histoire très particulière, et bien utilisés ils rendront vos scénarios très particuliers...



Auteur : 7.7
Illustrations : Bertrand Bès

Pour en savoir plus



Deux livres sont incontournables. *Primo*, l'*Histoire des codes secrets*, de Simon Singh (JC Lattès, 150 F). Cet ouvrage passionnant retrace l'évolution de la cryptographie de l'Antiquité à nos jours. Une suite d'anecdotes toutes plus surprenantes les unes que les autres, au gré des luttes intellectuelles opposant crypteurs et briseurs de codes, qui vous mèneront du procès de Marie Stuart aux clés de cryptage sur Internet, et vous donneront de quoi enrichir vos univers de jeux. C'est très complet et bourré d'exemples réutilisables, sans être ennuyeux pour autant.



Secundo, pour les allumés de la tête, *La guerre des codes secrets* de David Kahn (InterEditions, 250 F). Première étude universitaire sur la cryptologie, c'est une référence pour les spécialistes. Plus difficile à lire que le premier, mais plus complet. Je ne saurais trop vous conseiller l'acquisition de ces ouvrages.

Enfin, les amateurs de trucs bizarres peuvent allez voir le site de James Reeds, cryptologue professionnel dans l'informatique, qui a décodé un vieux grimoire de magie, le *Livre de Soyga* :
www.research.att.com/~reeds/soyga.html





Pour:

INS/MV
Shadowrun
Delta Green
Cyberpunk

À lire

Cryptonomicon

Complétant autant cet article que le précédent, le dernier Neal Stephenson est un vrai bijou, un roman-fleuve très bien écrit qui percute tous les genres établis. Après *Snow Crash*, *L'Âge de diamant* et *Samouraï virtuel*, l'auteur nous offre cette fois une plongée dans la cryptologie, le roman pseudo-historique et les groupuscules techno-new-age. Trois niveaux de narration s'entremêlent ici, vers une issue incertaine : alors que durant la Seconde Guerre Mondiale Turing tente de percer le code Enigma et que Bobby Shaftoe mène des opérations commandos, de nos jours deux yuppies de l'informatique s'allient à des extropiens pour transformer les Philippines en paradis informatique... Techno-thriller inclassable et hors du temps, *Cryptonomicon* est à lire absolument, surtout si la technologie et la cryptologie vous intéressent. En un tome en v.o., 918 p., 100 F, chez Arrow Books. La v.f. paraîtra en trois tomes chez Payot SF. Le premier, déjà sorti, est très bien traduit, 450 p., 150 F.

7.7

Les Extropiens

Le troisième millénaire commence dans quelques jours. Certains s'y imaginent déjà, améliorés par la cybernétique et rajeunis par la science. Les extropiens, c'est leur nom, veulent réinventer la société, combattre la fatalité du vieillissement, et construire un monde différent. Techno-yuppies américains pour la plupart, ces cyberpunkers avant l'heure démontrent que la SF est inutile : la réalité dépasse la fiction et notre futur est déjà là. Ces technoptimistes ne pouvaient que prospérer sur Internet. Petit digest.

Le sommeil froid

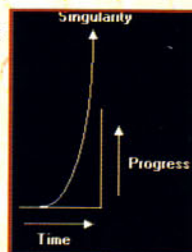
"L'Institut d'Extropie a pour but de mettre en relations et d'informer ceux qui cherchent à promouvoir la progression de notre processus évolutionnaire en utilisant la technologie, pour prolonger la durée de la vie dans un état de santé correct, pour augmenter l'intelligence, pour optimiser la psychologie humaine et pour améliorer les systèmes sociaux."
Telle est la mission déclarée de l'Institut d'Extropie.

Mais qui sont les extropiens ? Les membres d'un courant de pensée libertaire qui se considèrent eux-mêmes comme des optimistes. Tellement optimistes qu'ils donnent parfois froid dans le dos. Littéralement : ce sont des partisans de la suspension cryonique. Ce procédé consiste à conserver un individu dans une température extrêmement basse, ce qui stoppe tout changement biologique mais (en l'état actuel des connaissances cryoniques) détruit ses cellules (demandez à Walt Disney, il a fait pareil et il pourrit encore...). Nombreux sont les extropiens à porter sur eux des documents ou un bracelet indiquant qu'à leur mort, ils souhaitent être congelés au plus vite dans un cercueil d'azote liquide réservé à cet effet. Et ce jusqu'à ce que les hommes de l'avenir trouvent le moyen de les ressusciter. Voilà qui peut donner un côté intrigant à des PNJs d'*INS/MV* ou de *Delta Green*, mais qui rend sceptique la communauté scientifique. Le désir de vivre, encore et encore, reste le plus puissant des instincts et le rêve de l'immortalité semble à portée de la main, ou du porte-feuilles...

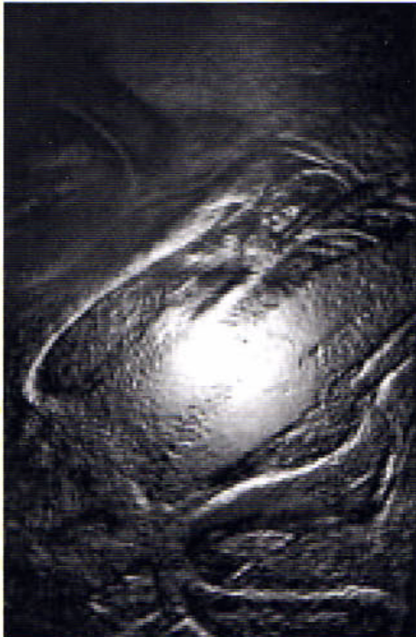
La Singularité

"Rationalisme pancritique", *"production privée de lois"*, *"computation agorique"*, les extropiens bousculent un peu le langage établi, signe aussi qu'ils dédaignent les idées toutes faites. L'extropie est une utopie qui se cherche encore, tournée vers un infini de possibilités et fondée sur la liberté absolue. Les extropiens ont aussi tendance à appliquer à l'homme des termes d'origine informatique, à essayer de distinguer par exemple dans le cerveau ce qui est *hardware* et *software* – et là on entre direct dans du cyberpunk contemporain. Les mots ont pour les extropiens d'autant plus de valeur que certains souhaitent se libérer des contingences de la chair et devenir de purs esprits. Comment ? Mais en chargeant leur esprit dans un réseau informatique bien sûr ! Et oui, ils rêvent de devenir des systèmes-experts d'eux-mêmes et n'attendent qu'une chose, que la technologie leur permette de s'uploader. Et le plus étonnant, c'est que beaucoup pensent que ce moment surviendra à moyen terme ! En effet, les extropiens parient sur le fait que la croissance du *"potentiel cérébral de la planète"* (les ordinateurs) s'effectue de façon exponentielle et non linéaire. De ce point de vue, l'histoire humaine atteindra son apogée au moment où son développement mental suivra une courbe ascendante vers l'infini. L'Institut d'Extropie









nous laisse trente ans (estimés à vue de nez) avant cet événement unique appelé Singularité (concept inventé par le romancier Vernor Vinge). Nul doute que dans *Cyberpunk* ou *Shadowrun*, les extropiens comptent parmi les premières I.A. d'origine humaine...

Amendements à la constitution humaine

L'année dernière, le président de l'Institut d'Extropie écrivait une "*lettre à Mère Nature*", qu'il remerciait pour tout ce qu'elle avait fait ("*vous avez fait de votre mieux*"), mais en ajoutant qu'il était temps pour les hommes de reprendre leur évolution en main. Il a donc promulgué sept "*amendements à la constitution humaine*", censés permettre d'accéder à une condition ultra-humaine. Parmi ces amendements, le refus de la mort et du vieillissement, la volonté de développer sa perception, son intelligence, ses émotions par la technologie, ainsi que celle de choisir complètement sa forme physique (y compris son nom, son sexe, sa race, voire sa composition chimique), et d'élargir sa conscience par un "*métacerveau*". "*Nous croyons qu'un jour, nous pourrons devenir tels que certains imaginent aujourd'hui Dieu.*", écrivait un jour un extropien.

Les extropiens cherchent donc non seulement à vaincre la mort, mais aussi à dépasser la simple humanité. Les mots-clés sont ici "*expansion illimitée*", "*transformation de soi*", "*optimisme dynamique*", "*technologie intelligente*" et "*ordre spontané*". Transhumains, posthumains...
Surhumains ? Dès que le mot utopie se trouve quelque part, même déguisé, on peut craindre le pire. À nul endroit dans les bréviaires extropiens ne se trouve le mot "*amour*". Attention cependant, les extropiens sont clairs à ce sujet : ils ne proposent pas de système de pensée complet, ou de mode de vie préchauffé. L'extropianisme peut servir à élaborer le meilleur des mondes, au sens où nous pourrions l'espérer comme à celui où nous pourrions le craindre. Et quand je dis nous, je pense surtout à vos PJs. Regardez les Hommes-Dieux immortels et égocentriques de *Thoan* : des extropiens qui auraient réussi leur pari et... mal tourné.

Cyril Pasteau





Débats d'dées

L'extroplanisme

Le mouvement dispose d'un journal fondé en 1988, *Extropy*, d'un Institut, d'un portail, et de nombreuses listes de discussions très actives ; il organise des conventions, publie des livres et se pose en force agissante de la scène intellectuelle. Lorsque Bill Joy (cofondateur de Sun Microsystems) écrivit en avril dernier dans le webzine américain *Wired* un article-fleuve aux accents néo-luddites*, intitulé "*Pourquoi le futur n'a pas besoin de nous*", les extropiens ne tardèrent pas à répliquer. Ray Kurzweil (inventeur de la première machine à lire pour les aveugles) ou Max More (président de l'Institut d'Extropie) ont expliqué qu'ils n'ont pas l'intention de renoncer au futur, mais bien qu'ils veulent l'étreindre sans peur. Ce qui n'empêche pas certains extropiens de se demander, par exemple, quelle raison une S.I. (intelligence artificielle satisfaisante) pourrait avoir pour ne pas exterminer immédiatement la race humaine ? (Enfin, seulement ceux trop pauvres pour s'être uploadés ?)

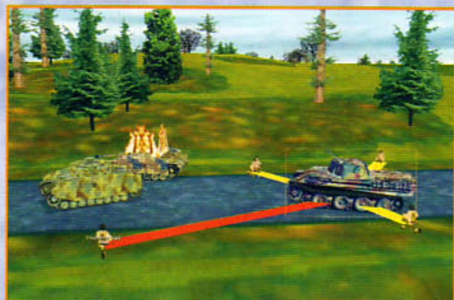
Et si vous voulez en savoir plus :

- ***www.extrodot.org***
- ***www.extropy.org***
- ***www.cs.buffalo.edu/~goetz/mlg.html***

(pour télécharger *Men Like Gods*, un JDR extropien...)

* Les Luddites, des ouvriers anglais du XIXème siècle, détruisaient les machines qui remplaçaient la main-d'œuvre. Le néo-luddisme prône la libération de l'homme du règne de la technologie.





Le mental de nos petits soldats...

Pour gagner dans *Combat Mission*, il est primordial de lire les petits indicateurs présents sur la fiche de vos troupes. Des troupes fatiguées ne doivent pas être lancées à l'assaut de positions ennemies et si elles engagent des troupes à distance elles ne pourront pas être remises en état. Des troupes choquées ou bloquées sur place doivent être placées hors de vue des ennemis le plus rapidement possible. Toute action concertée ou tout assaut ne peut être déclenché que par des unités sous le contrôle d'un quartier général. Tirer à longue distance avec une mitrailleuse ou un mortier, diriger un tir d'artillerie hors-carte, ne demandent pas vraiment la présence d'un leader. Dans certains cas, une unité qui possède un "!" rouge apparaît. Cela représente une unité qui a pété les plombs et qui a été ralliée. Elle ne doit plus être utilisée en assaut ou en contact proche des unités ennemies (elles font cependant un excellent appui-feu).





Petit manuel à l'usage du bleu-bite

Ce petit article est destiné à offrir aux joueurs débutants les moyens de combattre les vieux briscards du wargame Seconde Guerre Mondiale. Certains conseils ont trait au système de jeu de Combat Mission tandis que d'autres ont simplement pour but de vous présenter le matériel et les combattants en présence. Les plus passionnés d'entre-vous pourront se référer au dernier numéro de Væ Victis : les tableaux fournis peuvent vous permettre de devenir encore meilleurs.

Note préliminaire : *Combat Mission* n'a aucun intérêt si l'indicateur "Fog of War" est mis autrement qu'en position "ON". De plus, contre l'ordinateur, ne jouez pas en dessous d'un niveau de handicap de +2 (l'ordinateur est trop mauvais en dessous de ce niveau). Augmenter les forces adverses (par incrément de 25%) transforme trop radicalement les conditions de jeu et le rend sans grand intérêt à moins que vous ne soyez vraiment des brutes, mais dans ce cas cet article n'est pas fait pour vous.

Bien connaître son matériel

Dans *Combat Mission*, on dirige généralement peu de troupes : deux ou trois compagnies, une demi-douzaine de véhicules, etc. Il est donc évident que perdre une pièce maîtresse en début de partie peut sonner le glas de vos chances de victoire. Il faut donc bien connaître son matériel et savoir comment l'utiliser. Placer des mortiers dans un bâtiment ne sert à rien, pas plus que tirer avec un obusier (canon de soutien d'infanterie) sur un char lourd. Prenez soin de bien analyser les conseils qui suivent et de vous y référer en cours de partie.

Les mitrailleuses : elles peuvent soit servir à affaiblir l'infanterie adverse à longue distance, soit à trancher dans le vif à courte portée. L'idéal est de les placer en arrière du dispositif, pour couvrir l'avancée de l'infanterie.

Les mortiers : ne jamais les placer dans des bâtiments (ils ne peuvent pas tirer). La seule solution est donc, pour les faire survivre, de les placer loin en terrain clair, plus près en forêt ou encore de les déplacer de quelques dizaines de mètres après chaque tir.

Les lance-flammes : ils ne peuvent servir qu'à très courte portée et sont trop lents pour suivre l'infanterie. Ils doivent être amenés à pied d'œuvre par des véhicules de transport.

L'artillerie hors-carte : plus le calibre est gros, plus le temps nécessaire pour faire tomber les premiers obus est grand. Choisissez donc une cible le plus tôt possible et tenez-vous y. Vous devez placer les observateurs bien à l'écart de tout ce qui peut attirer l'infanterie adverse. Il n'aura alors que très peu de chances d'être tué.

L'infanterie : l'infanterie dans *Combat Mission* est un terme bien générique : certaines troupes sont faites pour le close combat, d'autres pour la longue distance, etc. Regardez donc soigneusement la fiche de chaque squad avant de décider ce que vous pouvez leur demander.

Les véhicules de transport : ils permettent de transporter rapidement des unités d'infanterie au cœur du combat. Attention cependant : pour la plupart ils sont sensibles aux armes légères (une seule mitrailleuse peut détruire une colonne de camions en un tour). Prenez donc soin de débarquer vos troupes en dehors de toute ligne de vue ennemie.

Les véhicules de reconnaissance : ils ne servent pas à grand chose (les jeeps américaines ne sont même pas armées dans leur version de base) mais seront vos yeux pendant les premiers tours du jeu (après elles sont mortes). Servez-vous en pour détecter les fortes concentrations ennemies ou pour faire cracher du plomb à un canon antichar (voir ci-dessous).

Les canons antichars : planquez-les le mieux possible et assurez-vous qu'ils ont une ligne de vue courte mais importante pour le



scénario. Le premier coup tiré doit être le bon, sous peine de voir sa pièce mise à mal par l'infanterie ou l'artillerie adverse. Tant qu'un canon est caché il est dangereux. Après…

Les chars : ne les laissez jamais sans soutien d'infanterie et évitez les zones boisées ou les villes. En tant qu'américains, craignez surtout les squads allemands : ils peuvent tous posséder des panzerfausts d'une puissance énorme à courte portée. Dans les scénarios où le sol est humide (damp ou pire encore, wet), ne sortez pas des routes avec vos chars lourds. Un char immobilisé à deux bornes du combat est un signe d'incompétence crasse. Si votre adversaire n'a pas d'équipement antichar, vous serez les rois mais c'est très rare avant que le scénario ne soit bien avancé. Les chars sont donc d'une puissance offensive énorme mais sont finalement bien fragiles (un coup au but suffit à les détruire alors qu'une salve mortelle de balles ne tuera jamais un squad entier).



Les chasseurs de chars : laissez-moi vous "éclairer" sur leur utilisation : ils servent à détruire les chars ennemis, un point c'est tout. Ils sont généralement très peu blindés et ne possèdent aucun obus anti- infanterie.

Les canons automoteurs : ils ont généralement un calibre important (minimum 105 mm) mais ne doivent pas être considérés comme des "super-tanks". Ils servent à écraser l'infanterie et à faire s'écrouler les bâtiments (dans de très rares cas, un coup de bol peut détruire un char ennemi mais il ne faut pas y compter).

L'aviation : que dire ? Rien puisque vous ne dirigez pas les attaques de l'aviation. Ce qui est d'ailleurs réaliste (en 44, l'aviation ne recevait pas d'ordres des troupes au sol). Si vous êtes allemands et que le temps est beau, ne laissez jamais deux chars côte à côte !

De l'art de donner des ordres

Le système d'ordres de *Combat Mission* est très simple et intuitif, mais il conduit quelquefois à faire de grosses bêtises. Tout d'abord, il faut bien comprendre que tout ordre donné est exécuté plus ou moins rapidement par l'unité qui le reçoit, selon son niveau d'expérience. Aussi, il est très mauvais d'annuler des ordres donnés. L'unité marquera un temps d'arrêt qui peut lui être fatal (surtout lors des combats de chars où le premier coup est souvent le bon). Ensuite, les différents ordres de mouvement des troupes sont souvent mutuellement exclusifs. Je m'explique : les ordres de mouvement rapide gênent le combat tandis que les ordres lents permettent de se battre. Autant dire que Hunt et Sneak sont les seuls ordres logiques lorsque vous risquez d'être confrontés à des ennemis. Run et Fast doivent être réservés aux troupes qui ne risquent pas d'être confrontées à des ennemis. Autant dire que courir une longue distance avant un assaut est un acte proprement suicidaire (n'est-ce pas Michaël ?).

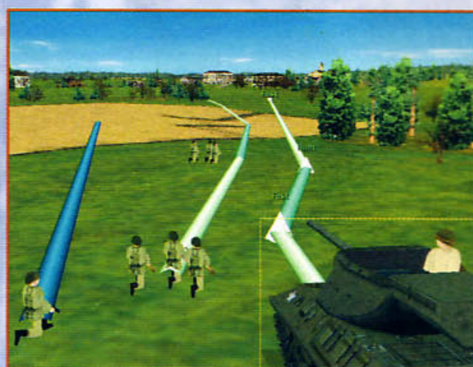
Le problème des opérations

Le gros problème des opérations est que les conditions de victoire ne sont jamais très claires. Pour l'attaquant, cela ne pose pas vraiment de problème vu qu'il faut attaquer, attaquer et encore attaquer. Mais pour le défenseur, il est relativement étonnant que le fait de rester sur place ne suffise pas : il faut sans cesse gagner du terrain et repousser les attaquants une fois les premiers assauts contenus.

Les joueurs humains sont plus mieux que l'ordinateur

Si vous jouez contre un humain, oubliez tout ce que vous savez sur le jeu et apprenez à innover et à surprendre : c'est le seul moyen de parvenir à vos fins. Le jeu par e-mail est ce qui se fait de mieux en ce moment : ne ratez pas ces moments de pur bonheur.

Croc



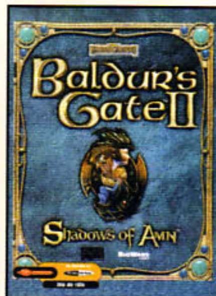
Les bons sites qui vont bien

Je ne vous ferais pas le coup des super adresses de sites qui sont obsolètes peu de temps après la sortie du Backstab. Sachez simplement que *Combat Mission* est un jeu très ouvert et qu'il permet d'être adapté à vos façons de jouer et à votre machine. Les sites qui possèdent des "patchs" permettant de modifier le jeu sont donc légions, tout autant que les scénarios ou opérations supplémentaires. On passe du génial (nouvelles explosions et forêts en haute résolution) au sordide (un patch permet de rajouter des croix gammées aux endroits qui ne sont dotés que d'un drapeau allemand plus "politiquement correct") en passant par la maniaquerie ("…mais je vous dis que les paras américains avaient un petit truc là qui faisait ressortir le vert du col."). En ce qui concerne les scénarios, on trouve à boire et à manger mais je trouve franchement que les scénarios fournis dans le jeu sont de bien meilleure qualité (pour l'instant).

Playmobil ou GI Joe ?



Baldur's Gate 2



Voici quelques conseils. Les débutants y découvriront le B.A.BA de la survie, et les experts y piocheront quelques astuces. Suivez le guide...

Tout d'abord, en ce qui concerne la magie. SEUL votre personnage principal peut bénéficier d'un familier. Il doit donc être magicien ou pouvoir effectuer un changement de classe en magicien.

Faites très attention aux magiciens adverses qui possèdent des sorts renvoyant vos sortilèges vers vos magiciens ou prêtres. Il est fortement conseillé, quand on s'attaque à un lanceur de sorts de haut niveau, d'affaiblir ses défenses avec des pouvoirs comme "Breach", pour éviter de s'en prendre plein les gencives.

Beaucoup de créatures et de mages adverses ont une fâcheuse tendance à attaquer vos personnages avec des sortilèges de contrôle mental ou de confusion. Il est donc très utile de protéger les membres les plus puissants de votre groupe contre ce genre d'attaques.

Ne négligez pas non plus les pouvoirs immunisant vos héros contre les morts instantanées (désintégration, mot de pouvoir mortel, etc.). Les lascars que vous devrez affronter s'en servent très souvent.

Les invocations de créatures sont limitées. Vous ne pouvez avoir que cinq monstres sous vos ordres et il est donc inutile, si vous avez trois magiciens ou prêtres, de lancer simultanément trois convocations de monstres.

L'interface a un petit problème. Il arrive très souvent qu'en cliquant sur le portrait d'un personnage pour lui donner un ordre, le programme n'ait pas enregistré ce "clic". C'est très gênant quand cela concerne un héros très affaibli qui, au lieu de se mettre à l'abri, va courir droit vers une horde de monstres.

Les élémentaires sont vos amis, ces puissantes créatures vous aideront bien souvent à vous sortir des situations les plus dangereuses. En effet, les combats dans *BG II* sont souvent très difficiles et il est bien utile d'attirer l'attention des créatures sur des élémentaires pour pouvoir vous en sortir. Mais, attention, les monstres préfèrent souvent les héros de votre équipe aux créatures invoquées. Il arrive donc que des élémentaires sous votre contrôle attaquent une créature ennemie mais que celle-ci, si vous êtes visibles, vous lance ses pouvoirs les plus puissants.

Vos adversaires s'attaquent pres-que toujours au personnage le plus proche d'eux, sauf les créatures qui ne sont pas intelligentes et qui s'acharnent sur la même cible. De plus, il est important de noter que les créatures vous suivent de tableau en tableau, il n'est donc pas possible de rentrer dans une auberge pour se mettre à l'abri et de ressortir pour achever le monstre. Il est très difficile de battre certains monstres. Il n'est donc pas stupide de les éviter si la quête vous le permet et de revenir plus tard pour les détruire.

Les choix proposés dans les dialogues ne sont pas anecdotiques, faites donc bien attention à ce que vous répondez aux PNJs. Vous pouvez vous faire de nombreux ennemis en sélectionnant une réponse inadéquate. Vous pouvez également passer à côté de certaines quêtes ou perdre bêtement des points d'expérience.

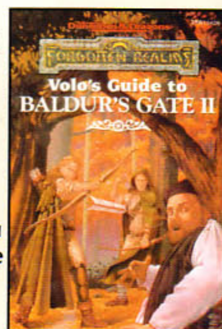
Il y a des pièges partout et jamais le talent de détection des pièges n'a été aussi important. Ce n'est donc pas du luxe d'avoir un personnage ayant 100% dans cette discipline qui passe son temps à essayer d'en repérer.

Allez voir régulièrement tous les PNJs qui ont fait partie à un moment ou à un autre de votre groupe, il se peut que vous n'ayez pas fait le tour de toutes les quêtes qu'ils ont à proposer.

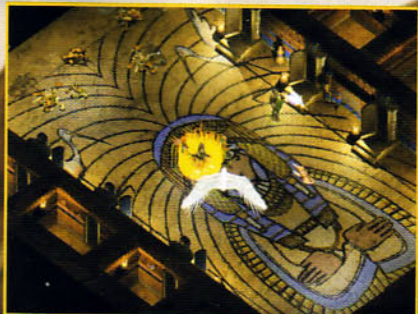
Essayez, si cela est possible, de terminer une quête avant d'en commencer une autre. Il arrive qu'on se retrouve tellement noyé sous le nombre de sous-quêtes qu'on ne sache plus par où commencer.

Philippe Tessier

Volo's Guide to Baldur's Gate II



Parallèlement à la sortie de *BG II*, Wizards of the Coast publie un petit recueil de 128 pages sur *BGII*. Il ne s'agit en aucun cas d'une aide de jeu mais plutôt d'une présentation générale de la région dans laquelle se passe l'aventure. Vous y trouverez donc des informations succinctes concernant la côte d'Amn et celle de Tethyr mais surtout un aperçu d'Athkatla. La cité est décrite quartier par quartier, avec une petite carte pour chacun d'eux et la présentation des endroits les plus importants. Zehoarastria est rapidement abordée ainsi que The Swordbelt, Nelanther, Dragon's head, Firedrake shores et Wealdath. L'intérêt de tout ça est très relatif pour un meneur de jeu mais peut être utile comme petit guide de poche pour un joueur qui dispose ainsi d'un livret de quelques pages présentant clairement les différents points intéressants de ces régions.







Des apparences trompeuses

Cette aventure est destinée à être jouée par un groupe de quatre à six personnages de niveau 1 et d'alignement plutôt Bon. Elle utilise les règles de la nouvelle édition de D&D mais reste compatible avec la précédente. Si les occasions de combattre seront nombreuses, il est tout aussi important que le groupe comprenne quelques joueurs doués du sens de la diplomatie afin de pouvoir achever au mieux cette aventure.



Synopsis

L'hiver tombe sur le petit village de Richeval. Les mois à venir vont être difficiles et des disparitions inexplicables ont eu lieu. Des orcs peuplent les marais voisins et vivent depuis toujours en bonne intelligence avec les villageois de Richeval. Pourtant, dès les premières disparitions les soupçons portent immédiatement sur eux, et le chef du village s'apprête à engager des mercenaires de la Compagnie Acérée pour éclaircir cette affaire. Mais vos personnages vont intervenir...

Quand on arrive en ville...

Depuis plus de deux semaines, un hiver rude et précoce s'est abattu sur le pays. En l'espace de quelques jour, les champs se sont couverts de neige, les rivières et les lacs ont gelé. Surpris par l'arrivée de cette vague de froid, de nombreux villages s'inquiètent de la taille de leurs réserves de nourriture et de bois pour passer l'hiver. C'est ainsi que, de tous les villages du pays, des émissaires partent en direction des châteaux de leurs seigneurs afin d'obtenir quelque argent, de manière à pouvoir acheter des ressources dans les grandes villes largement approvisionnées.

Le village de Richeval

Si l'état des stocks de bois est préoccupant pour le village de Richeval, c'est un tout autre problème qui préoccupe ses habitants. En l'espace d'un peu plus d'une semaine, quatre chasseurs ont été portés disparus. Plus grave encore, voici deux jours que deux des enfants du village ne sont pas revenus d'une promenade au long de la rivière.

Richeval est un petit village de quatre cents habitants, il est situé sur le passage d'une large rivière, la Tonnante, prenant sa source dans les monts volcaniques situés à quelques semaines de voyage. Les terres fertiles environnantes et la qualité de l'eau de la rivière ont fait de Richeval un village prospère et l'une des principales sources d'approvisionnement en nourriture des villes avoisinantes. Cette sympathique bourgade souffre cependant d'un cruel problème lorsque l'hiver se fait précoce et rude comme c'est le cas cette année. Peu de forêts se trouvant aux alentours, il est nécessaire d'aller chercher du bois de chauffe au sein des immenses marais qui bordent la rivière à une journée de marche en aval.



Malheureusement, ce bois est de mauvaise qualité et ne brûle que difficilement en dégageant peu de chaleur. De ce fait, les villageois sont obligés de dépenser les recettes des récoltes dans l'achat de combustible pour l'hiver.

Au sein des marais évoqués précédemment se trouve un petit village orc. Dirigés par un vieux chaman, les humains n'ont jamais eu de véritables rapports avec ces créatures, mais il semble qu'elles soient paisibles puisque depuis plus de quarante ans la cohabitation se déroule sans le moindre heurt.

La peur de l'étranger étant ce qu'elle est, il n'en faut cependant pas plus pour que les habitants de Richeval commencent à soupçonner les orcs d'être responsables des disparitions survenues récemment.

La Compagnie Acérée

Les personnages sont donc en transit vers une grosse ville voisine lorsque la nuit et le froid les poussent à trouver refuge dans le village de Richeval.

Le passage d'aventuriers aux visages durs et vêtus de cuir et d'acier n'est pas une chose courante et, rapidement, tous les habitants du village sauront que le groupe est hébergé à la petite auberge du village (qui sert aussi de salle de réunion et de mairie). Les personnages seront accueillis par maître Delonius Tablemport, aubergiste, négociant de céréales et maire du village de Richeval. Les chambres sont petites mais confortables et chaleureuses, et le repas sera divinement cuisiné par dame Tablemport, une grosse femme fort laide mais éminemment sympathique.

Alors que les personnages termineront leur repas, adossés à la grande cheminée de manière à réchauffer leurs membres engourdis par le froid, ils verront entrer cinq hommes vêtus d'armures d'écaille, armés de longues épées pendant à leur côté et d'un large bouclier porté en bandoulière. Les combattants du groupe reconnaîtront les armoiries de la Compagnie Acérée (une épée étincelante sur fond rouge, et la devise "Je tranche et je tue"), une petite troupe de mercenaires de faible renommée.

Suivant les cinq mercenaires, un géant au cheveux longs et noirs et au visage mangé par une épaisse barbe fera son apparition. L'homme se dirigera vers maître Tablemport puis engagera une discussion animée avec lui. Quelques minutes plus tard les mercenaires et le géant, apparemment leur chef, quitteront l'auberge avant de disparaître au galop dans la nuit froide, éclairée par le clair de lune se reflétant sur les étendues neigeuses. Maître Tablemport viendra alors s'asseoir à une table, seul, et se prendra la tête entre les mains, visiblement abattu.

Les problèmes, et l'aventure, commencent

Si les personnages s'inquiètent de l'état de leur hôte (et c'est à espérer puisque sinon ils passeront à côté de l'aventure), il finira par leur parler des problèmes du village. Il expliquera combien les disparitions récentes ont traumatisé les villageois. Il a donc demandé à des miliciens de la Compagnie Acérée située dans la ville la plus proche (à deux ou trois jours de marche) de s'occuper de cette affaire.

Les miliciens semblent sûrs que seuls les orcs des marais peuvent être responsables des enlèvements. Cela paraît d'ailleurs plutôt logique, puisque ces terres sont pacifiées depuis longtemps et qu'aucune troupe importante de brigands n'y rôde, surtout lors d'un tel hiver. De plus, les forêts étant quasiment absentes des environs, il est peu probable qu'un monstre quelconque ait pu passer inaperçu et soit



responsable des disparitions. Tarel Karn, le chef de guerre des mercenaires, a demandé mille pièces d'or à Maître Tablemport pour s'occuper définitivement du village des orcs des marais.

Maître Tablemport s'inquiète de deux choses. En premier lieu, il a peur de déclencher une guerre avec les orcs dont son village pourrait avoir à souffrir ; ils vivent côte à côte depuis des années sans avoir le moindre problème et il s'étonne de ce que les orcs puissent vouloir commencer les hostilités. En second lieu, la somme demandée par Tarel Karn est particulièrement importante, et elle est nécessaire au village pour pouvoir acheter du combustible, afin de pouvoir passer l'hiver sans que les hommes ou les bêtes n'aient trop à en souffrir. Il est à craindre que si cet argent est versé aux mercenaires, nombreuses auront été les victimes du froid lorsque le printemps reviendra.

Si cela peut permettre de décider vos joueurs, vous pouvez rajouter quelques familles éplorées qui viendront demander l'aide des aventuriers pour retrouver leurs proches disparus.

L'affaire des disparitions

Il sera facile aux personnages d'apprendre que les chasseurs disparus étaient en route pour les marais, ainsi que les enfants qui étaient partis se promener dans la même direction.

La véritable histoire

Les orcs sont parfaitement innocents du forfait dont ils sont accusés. De fait, ils ont aussi été victimes de disparitions inexpliquées au cours de ces dernières semaines.

Cette histoire est en réalité celle de la compagnie de mercenaires connue sous le nom de Compagnie Acérée. Voici cinq ans que ses trois fondateurs ont mis sur pied un véritable réseau de vente d'esclaves. Ils profitent des campagnes militaires lors desquelles ils sont employés afin de revendre les prisonniers qu'ils capturent. Bien évidemment tout ceci se fait de manière discrète et entre interlocuteurs privilégiés (des sectes malfaisantes ou des royaumes autorisant l'esclavage). Ces derniers temps cependant, la paix régnant au sein du royaume a mis en péril les revenus de la compagnie, c'est pourquoi ses maîtres ont décidé de nouvelles actions destinées à relancer les affaires.

De petits groupes d'hommes ont ainsi été dépêchés dans de nombreuses provinces du royaume. Ils se sont rendus dans des zones où des populations humaines côtoient, généralement de manière relativement paisible, des villages gobelinoïdes. Les hommes de la compagnie ont pour mission de semer la discorde entre les humains et les gobelinoïdes. Les multiples petits conflits qui s'ensuivront permettront ainsi d'assurer à nouveau du travail pour les miliciens de la Compagnie Acérée qui se trouveront providentiellement sur place au bon moment. La compagnie gagnant ainsi sur tous les tableaux : elle améliore sa réputation en défendant les populations humaines du royaume avant que les autres compagnies ne comprennent ce qui se passe, elle renfloue ses caisses en se faisant payer pour la défense des villages humains, et elle peut à nouveau reprendre le trafic d'esclaves en déportant les gobelinoïdes capturés.

Les responsables des disparitions humaines et orcs aux alentours de Richeval sont donc une dizaine de miliciens de la compagnie. Ils ont aussi capturé les enfants car ceux-ci les avaient vu s'attaquer à un chasseur orc solitaire.

Les marais de Dork Swamtak

Pour l'instant les soupçons des personnages devraient se porter sur la tribu orc vivant dans les marais. Tout le petit matériel de base nécessaire à une expédition leur sera fourni par les villageois (dans la mesure du raisonnable). Le voyage jusqu'aux marais prend ensuite deux jours.

Protagonistes

Les orcs du village :

Combattants – CR : 1/2
SZ M (humanoid) ; HD 1d8 ; hp 7 ; Init +0 ; Spd 20 ; AC 14 (+4 Scale Mail) ; Atk : Greataxe +2 (1d12+3) ou Javelin +0 (1d6+2) ; SV : Fort +2, Ref +0, Will –1 ; Str 15, Dex 10, Con 11, Int 9, Wis 8, Cha 8 ; Al CN.
Skills : Listen +4, Spot +3.
Feats : Alertness.
(AD&D 2 : cf. *Bestiaire monstrueux* p. 283, AC 6, TACO 18)
Objets : 1d10 pièces d'argent, une grande hache, une javeline, une armure d'écaille.
Les orcs souffrent d'une pénalité de –1 lors de leurs jets d'attaque s'ils combattent à la lumière du soleil ou dans l'aire d'effet d'un sort *daylight*.
Il s'agit des orcs les plus forts. Ce sont les chasseurs et les protecteurs du village. Au total ils sont plus de quarante, mais seule une vingtaine se trouve en permanence au village.

Villageois orcs (vieillards, femmes, enfants) – CR : 1/4
SZ M (humanoid) ; HD 1d8 ; hp 4 ; Init +0 ; Spd 20 ; AC 12 (+2 Leather) ; Atk : Battleaxe +1 (1d8+2) ; SV : Fort +1, Ref +0, Will –1 ; Str 12, Dex 10, Con 11, Int 9, Wis 8, Cha 8 ; Al CN.
Skills : Listen +4, Spot +3.
Feats : Alertness.
(*AD&D 2* : cf. *Bestiaire monstrueux* p. 283, AC 8, TACO 19)
Objets : 1d10 pièces de cuivre, vêtements de cuir épais, une hache de bataille.
Les orcs souffrent d'une pénalité de –1 lors de leurs jets d'attaque s'ils combattent à la lumière du soleil ou dans l'aire d'effet d'un sort *daylight*.
Ces villageois tenteront de s'enfuir s'ils sont attaqués. Ils attaqueront les personnages si ceux-ci menacent des enfants ou le chaman du village.

Growarn, Chaman orc – CR : 3
Sorcerer niveau 4 ; SZ M (humanoid) ; HD 4d4 ; hp 31 ; Init +3 ; Spd 30 ; AC 13 ; Atk : Shortspear (1d8) ; SV : Fort +3, Ref +4, Will +3 ; Str 10, Dex 16, Con 14, Int 10, Wis 8, Cha 16 ; Al CN.
Skills : Alchemy +2, Concentration +4, Knowledge Arcana +2, Spellcraft +2, Diplomacy +6.
Feats : Toughness x2
Nombre de sorts par jour : 6 du niveau 0, 7 du niveau 1, 4 du niveau 2
Sorts connus :
Niveau 0 : Ray of frost, Detect poison, Daze, Mage hand, Flare, Ghost Sound
Niveau 1 : Mage armor, Summon monster I, Sleep
Niveau 2 : Summon monster II
(*AD&D 2* : cf. *Bestiaire monstrueux* p. 283, AC 8, Int 16, compétences : Connaissance des sorts, Herboristerie, sorts : Armure, Mur de brouillard, Sommeil, Nuage puant, Ténèbres sur 5 mètres)
Les orcs souffrent d'une pénalité de –1 lors de leurs jets d'attaque s'ils combattent à la lumière du soleil ou dans l'aire d'effet d'un sort *daylight* (*AD&D 2* : à la lumière du jour).
Objets : Deux potions de soins (+1d10 points de vie chacune), un épieu, 35 pièces d'or en bijoux et grigris.
Growarn est un vieux sorcier orc. Il est celui qui a su amener la paix entre les villageois humains et les orcs de sa tribu. C'est un être sage et calme, bien différent de la plupart des orcs que les personnages auront l'occasion de rencontrer. Il est disposé à communiquer avec les personnages et tentera de sceller un accord d'entraide avec les humains. Il ne désire que la paix et la tranquillité pour son village et les membres de sa tribu.

Les marais s'étendent sur plusieurs dizaines de kilomètres carrés. Rapidement de hauts arbres aux formes tourmentées s'élèvent des profondeurs sur le chemin de personnages. Si un ranger fait parti du groupe, la progression sera facilitée par son aptitude faculté de pouvoir discerner des chemins là où nul autre ne pourrait les voir. Dans le cas contraire, faites vous plaisir à faire découvrir les petites distractions que ces lieux réservent aux aventuriers inexpérimentés.

Voici quelques idées de rencontres :

- Une épaisse couche de glace recouvre les marais, mais il est possible que, par endroit, la glace ne soit pas assez solide pour supporter un combattant en armure complète…
- S'élevant des eaux gelées, quelques ruines marquent l'emplacement d'un ancien temple élevé à une divinité impie et maintenant oubliée. Peut-être ce bâtiment est-il encore habité par quelques squelettes ou par un énorme ogre solitaire soucieux de préserver la tranquillité de son territoire. Comprenez par là qu'il risque de réserver un accueil particulièrement chaleureux aux personnages qui auront la mauvaise idée de venir le déranger.
- Un groupe de quatre chasseurs orcs en armure se déplacent vers les aventuriers. Selon la réussite d'éventuels jets de *Listen* ou *Spot* (AD&D 2 : jet de Détecter les bruits), à vous de voir qui découvrira la présence des autres en premier. Les orcs sont en armes et armures car ils recherchent la trace des disparus. Je ne doute pas un instant que le manque de diplomatie et la haine de la différence fassent rapidement tourner cette rencontre au carnage.

C'est finalement après trois journées de marche éreintante que les personnages atteindront le village.

Raid sur les peaux vertes

Il faut lever la tête pour découvrir le village. Afin de se protéger des innombrables bestioles qui vivent dans l'eau des marais, les orcs ont en effet construit un astucieux village suspendu à deux mètres au-dessus du sol.

Le village des orcs

Ce village a été construit il y a un peu plus de quarante ans par une petite tribu orque. Le chef actuel du village est un vieux sorcier sage et pacifiste. Ce village abrite plus de deux cents orcs, dans des demeures de bois situées dans les arbres à deux mètres du sol du marais. Growarn, le chaman orc, vit dans les restes imposants d'un ancien temple reposant dans les marais. Plusieurs pièces du bâtiment sont encore en état, et c'est à cet endroit que le conseil du village se réunit en temps de crise.

La principale ressource de ces orcs est une matière noire et pâteuse qu'ils trouvent au cœur du marais. Cette pâte a l'étonnante propriété de brûler longuement et sans dégager la moindre odeur gênante. Une dizaine de kilos peut ainsi se consumer en un peu plus d'un mois tout en chauffant une grande maison. Quelques marchands des grandes villes environnantes passent dans les marais durant l'automne afin de troquer cette pâte contre des produits de première nécessité (nourriture, vêtements, métal). Peu conscients du véritable trésor qu'ils exploitent, les orcs vivent pauvrement et durement au sein de ces marais hostiles.

Depuis la disparition de plusieurs des leurs au cours des dernières semaines, les chasseurs ont revêtu leurs tenues de guerre, et le village a tout l'air d'un petit camp retranché.
Les personnages pourront donc remarquer les nombreux préparatifs militaires organisés par les orcs. Les abords du village sont surveillés par des groupes de cinq chasseurs munis de cornes afin de pouvoir communiquer rapidement entre eux. Et dans le village, de nombreuses familles se sont réfugiées dans le seul bâtiment en pierre, les ruines de l'ancien temple. Laissez donc bien entendre à vos personnages que ces orcs sont sur le pied de guerre, visiblement prêt à déclencher de petits raids.

Après quelques heures d'observation discrète (à vos jets de *Listen*, *Hide*, *Move Silently* et *Spot / AD&D 2* : Détecter les bruits, Se cacher dans l'ombre, Déplacement silencieux), les personnages pourront comprendre que tous les villageois obéissent à un vieil orc décati et patibulaire. Petit et maigre, le visage couturé de cicatrices, vêtu de haillons de cuir et de soie, le vieil orc organise la vie du village, décide des tours de garde et nomme les chasseurs qui sont destinés à aller trouver de quoi faire vivre les villageois.

Le temple

Il apparaîtra rapidement aux personnages que si des humains ont été kidnappés par les orcs, le seul endroit où ils peuvent se trouver est le temple en ruines où loge le vieil orc ainsi que quelques familles.

Le village est composé d'une trentaine de huttes situées dans des arbres ; au sol et éloignées des habitations, de nombreuses huttes abritent les réserves de pâte inflammable. Des gardes patrouillent le village toute la nuit afin de le protéger d'éventuels intrus (homme ou animal).
S'approcher discrètement du temple n'est pas une chose aisée. Les orcs voient parfaitement dans l'obscurité, et il faut donc





savoir faire preuve d'une grande discrétion pour parvenir aux ruines sans déclencher d'alarme.
Libre à vous de gérer cette scène comme vous l'entendez, cela peut tourner au plus atroce des bains de sang ou cela peut se passer en douceur si les gardes sont peu perceptifs se soir là.
Growarn dort dans l'ancienne salle principale du temple. Il y a élevé une tente à proximité de la monumentale statue d'une divinité aujourd'hui oubliée.



L'exploration des ruines est rapide. Une dizaine de salles sont encore utilisées par les quelques orcs qui vivent en compagnie du chaman. Il sera impossible d'y trouver quoi que ce soit d'intéressant, si ce n'est des réserves supplémentaires de pâte inflammable.

La rencontre entre les personnages et Growarn est un événement important et délicat. Si les personnages s'introduisent subrepticement dans sa tente et cherchent à l'exécuter sommairement, il tentera de s'échapper et appellera rapidement à l'aide. La résolution pacifique d'une telle situation est des plus improbables. S'ils s'introduisent chez le chaman, mais tentent de lui parler avant de l'attaquer (en cherchant à lui faire avouer où se trouvent les disparus par exemple), alors il lui sera possible d'expliquer que son village a eu à souffrir des mêmes problèmes depuis quelques semaines. Si les personnages arrivent ouvertement au village pour parlementer, Growarn ne pourra qu'être satisfait d'avoir l'occasion de discuter avec des individus aussi pacifiques.

Retour aux sources

Après avoir parlé avec Growarn, les personnages devraient rapidement se rendre compte qu'il y a eu des disparitions dans les deux villages. Vraisemblablement des agitateurs cherchent à semer la discorde entre les humains et les orcs de la région.

Les kidnappeurs

Répondre à la question de savoir à qui profite le crime devrait être simple. Seule la Compagnie Acérée est intervenue auprès du maire de Richeval pour lui proposer de le débarrasser des orcs. En poussant un peu plus loin la réflexion, et en demandant leur aide aux orcs, il est même possible de retrouver les traces des miliciens de la compagnie qui sévissent dans les parages.

Les chasseurs orcs ont en effet fini par découvrir des indices laissant à penser qu'un groupe d'hommes vit en bordure des marais. Ils peuvent bien évidemment mener les personnages jusqu'à cet endroit. S'ils lui semblent être des hommes honorables, Growarn leur remettra l'une de ses deux potions de soin afin de les aider à combattre ces hommes qui veulent réveiller la guerre entre son peuple et les humains.

Il faut quelques journées pour découvrir les traces des hommes de la compagnie. Finalement, quelques branches brisées, des traces de carcasses d'animaux, et des traces de feu de camps mèneront les personnages jusqu'aux mercenaires.

Effectivement à la lisière des marais, dans une petite clairière dégagée, un groupe de dix miliciens de la compagnie a installé sa base de replis. Les enfants ne s'y trouvent plus, ils ont été emmenés en ville par Tarel Karn lors de son dernier passage, en compagnie de l'un des orcs et d'un chasseur humain. Les dix combattants organisent des tours de garde, mais ils ne sont pas spécialement prudents, et un petit groupe bien organisé devrait aisément parvenir à les neutraliser.

Il faut parvenir à s'approcher du camp sans être repéré, puis il faut parvenir à empêcher ces hommes de fuir. En effet, si l'un des miliciens réussit à s'échapper, les affaires des personnages seront probablement plus compliquées lorsqu'ils arriveront en ville. Si certains des mercenaires survivent, ils pourront expliquer que les prisonniers ont été emmenés en ville par Tarel Karn. Ce ne sont cependant que de simples hommes de main et ils ne savent rien du commerce d'esclaves, pas plus que des plans de leurs maîtres.

La ville de Bankonal

Il ne reste donc plus aux personnages qu'à suivre la piste de la compagnie jusqu'à la petite ville de Bankonal, où se trouve son quartier général.

Cette petite cité, située à cheval sur la rivière, ressemble plus à une ville de garnison qu'à une cité marchande. Un haut et épais mur d'enceinte, parcouru de nombreuses tours carrées, entoure la ville, et d'énormes chaînes reposent au fond de la rivière, prêtes à être tendues si jamais le besoin de bloquer des navires ennemis se faisait sentir. Les bâtiments sont tous constitués de pierres épaisses et solidement agencées. Cependant, des années de paix au sein du royaume ont effectivement transformé cette ancienne ville de garnison en un port commercial d'une certaine importance. Et c'est ainsi qu'en quelques années, de nombreux édifices de bois et de tissus sont venus s'apposer aux bâtiments de pierre, ou même les surmonter. Bankonal a donc une apparence des plus étonnantes, l'austère froideur de la pierre et des rues pavées se croisant en angles droits parfaits contraste avec le positionnement anarchique de centaines d'échoppes aux couleurs vives envahissant les rues et les ruelles.

C'est au sein de cette ville que se trouvent les deux principaux bâtiments de la Compagnie Acérée. Le premier d'entre eux est un petit hôtel particulier haut de deux étages. Il s'agit de la façade respectable de la compagnie. C'est en ce lieu que les miliciens s'entraînent (dans la cour intérieure), que sont conclu les contrats de la compagnie... Les maîtres de la compagnie n'y passent que rarement, préférant déléguer les tâches administratives à des hommes de confiance. Ils résident à quelques rues de là, sur les docks, dans un immense entrepôt. Ce deuxième bâtiment n'est connu que de peu de membres de la compagnie. Sous cet entrepôt un réseau complexe de tunnels mène jusqu'à un ensemble de salles aménagées pour pouvoir accueillir une trentaine d'hommes, ainsi que quelques prisons susceptible d'héberger une cinquantaine de détenus. C'est à cet endroit que sont retenus les captifs des deux villages, ainsi que les victimes de raids menés contre d'autres enclaves gobelinoïdes.

Ce réseau communique avec les égouts, ce qui offre de multiples chemins de fuite si nécessaire. De la même manière, comme il se trouve au niveau de la rivière il est possible d'y faire entrer discrètement quelques barques afin de transporter les esclaves à bord de navires prêts à appareiller.

Libération

Enquête préliminaire

Une fois arrivés en ville il faudra donc que les personnages parviennent à découvrir l'emplacement de l'entrepôt avant d'entreprendre une action à l'encontre des esclavagistes.

En ville la Compagnie Acérée est peu connue. La stabilité du royaume ne favorise pas l'essor des troupes mercenaire qui se sont souvent reconverties afin de pouvoir accueillir et former les jeunes nobles provinciaux au métier des armes.

Il ne sera pas difficile de trouver l'emplacement du quartier général de la compagnie acérée. Plusieurs options s'offrent aux personnages désirant s'y introduire. Si un assaut frontal est bien évidemment un acte d'une stupidité sans bornes, il est cependant possible d'y entrer en s'engageant. Les candidats doivent accomplir certaines épreuves destinées à prouver leur désir d'apprendre le métier des armes. Les maîtres de la compagnie n'ont aucune raison de se méfier (à moins que l'un des miliciens œuvrant dans les marais ne soit parvenu à échapper à l'assaut des personnages), les personnages devraient donc être acceptés sans le moindre problème (libre à vous d'organiser quelques combats ou autres épreuves). Il est aussi possible d'entrer par effraction dans ce bâtiment. La chose ne sera cependant pas facile : il s'agit d'une bâtisse militaire abritant de nombreux soldats, et il faudra faire preuve de qualités de discrétion exemplaires pour y parvenir).

Ils pourront ensuite venir s'entraîner au sein du bâtiment. Il faudra alors faire preuve d'imagination (déguisement, préparer une histoire plausible s'ils sont découverts) ou de beaucoup de discrétion pour accéder aux bureaux des dirigeants de la compagnie. Malheureusement, il est impossible de trouver le moindre document compromettant.



En fait, il faudra attendre la venue de l'un des maîtres (seul Tarel Karn est connu du public) afin de pouvoir le suivre jusqu'à l'entrepôt. Une fois sur les docks, les personnages devront bien prendre garde à ne pas se faire repérer par les nombreux miliciens de la compagnie qui patrouillent aux alentours de l'entrepôt. Il ne faudra que peu de temps d'observation aux personnages pour comprendre que les entrepôts doivent ouvrir sur un réseau souterrain, étant donné le grand nombre de miliciens qui y entrent sans jamais en ressortir.

L'assaut de l'entrepôt

Si les personnages veulent avoir une chance de se débarrasser des maîtres de la compagnie, il leur faudra agir rapidement et discrètement. L'entrepôt est surveillé par une dizaine de miliciens. Ils patrouillent par groupes de deux relativement éloignés les uns des autres. Il est donc possible de les éliminer sans que les gens de l'entrepôt n'entendent quoi que se soit.

Au sein même de l'entrepôt, quatre hommes veillent en permanence. En fait, à moins que les personnages ne se soient révélés trop bruyants, deux d'entre eux dorment affalés sur leurs chaises, tandis que les deux autres jouent tranquillement aux dés dans un coin. Quelques jets de *Search* (AD&D 2 : Trouver/Désamorcer des pièges) seront les bienvenus pour trouver la trappe d'accès au réseau souterrain. Il sera aussi nécessaire de désarmer un petit système faisant tinter une cloche à l'ouverture de la trappe si les personnages veulent pouvoir rester discrets.

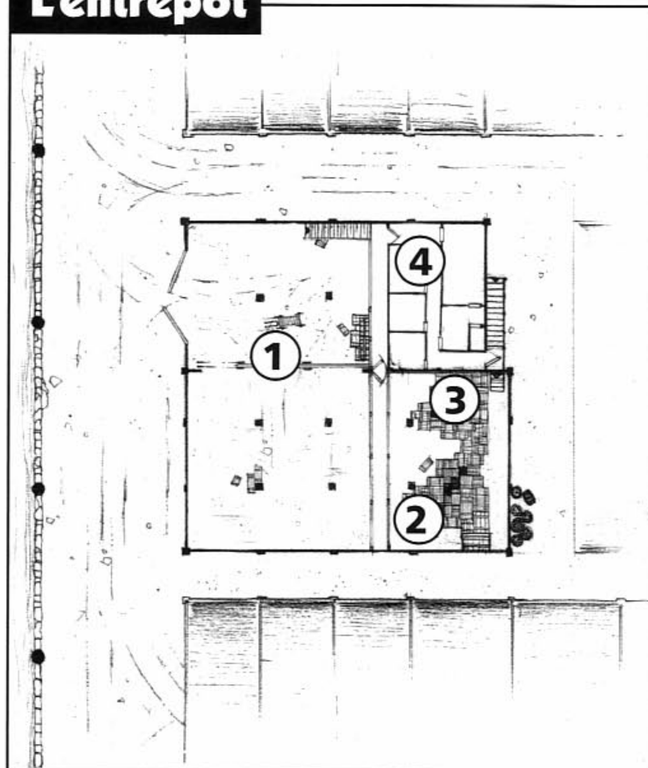
Avant d'arriver dans les égouts, il est possible d'y faire quelques rencontres intéressantes pouvant peut-être mener à de futurs scénarios :

- Au détour d'un couloir les personnages peuvent tomber nez à nez avec un énorme cube gélatineux (cf. p. 4 à la fin du *Player's Handbook / AD&D 2 : Bestiaire monstrueux* p. 362) (des pièges à feu sont destinés à l'empêcher de sortir des égouts, où on le laisse détruire les déchets). Il faut espérer que les personnages ont une bonne vue ou ne sont pas en train de courir, au risque de se trouver englués dedans.
- Les personnages croisent un groupe d'hommes vêtus d'armures de cuir sombres. Ils portent apparemment le corps inanimé d'un gentilhomme. Les personnages décideront-ils de s'interposer, au risque de perdre l'effet de surprise sur les hommes de la Compagnie Acérée ? Ou peut-être suivront-ils les brigands jusqu'à un sombre temple souterrain dédié à une déesse maléfique…

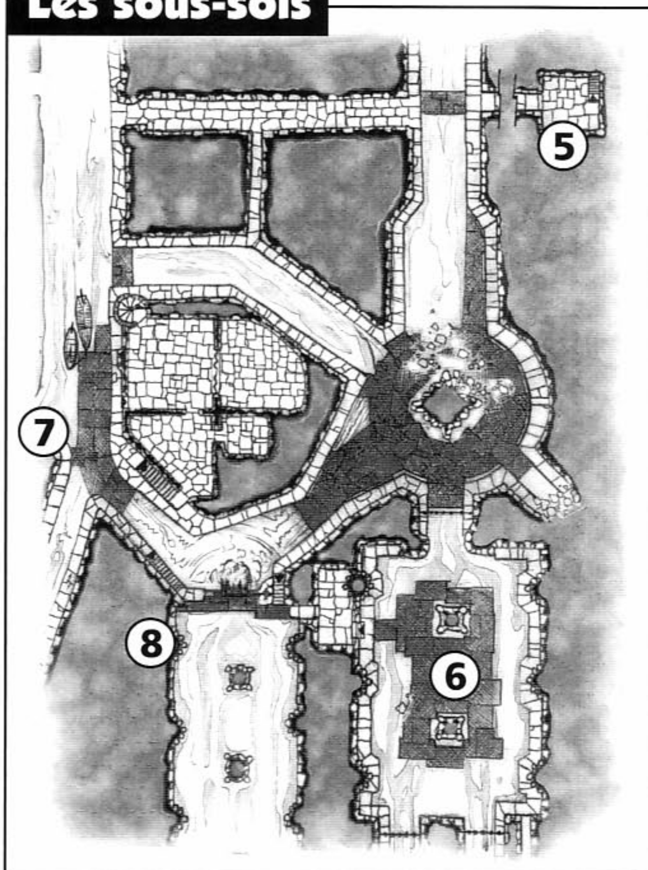
Libre à vous de gérer le nombre d'adversaires se trouvant dans les salles souterraines. Les trois maîtres de la compagnie y sont présents et seule la voleuse est susceptible d'être rencontrée sans gardes du corps (il lui sera ainsi plus facile de faire croire ce qu'elle veut aux personnages), les deux autres seront en permanence accompagnés de trois ou quatre combattants. Poussez vos personnages à rester discrets et à utiliser les multiples couloirs pour se débarrasser de leurs adversaires par petits groupes. Affronter les maîtres l'un après l'autre est une chose envisageable, les affronter ensemble accompagnés de leurs hommes relève du suicide. Jouez aussi sur le décor particulier de ce lieu, les petits chemins de pierres glissantes le long des parois du système d'égouts, les grilles branlantes et rouillées situées au-dessus de grands collecteurs, les bassins de retenue d'eau, l'eau croupie s'écoulant, les innombrables bruits de rongeurs et autres bestioles vivant dans les égouts…

Enfin, les personnages pourront trouver les prisonniers, épuisés et affamés, parqués dans de petites cages d'acier, attendant d'être déportés. Dans les affaires des maîtres il est aussi possible de découvrir des preuves des transactions criminelles de la compagnie.

L'entrepôt



Les sous-sols



1. Salles vides
2. Salle de stockage
3. Trappe secrète
4. Salles de repos
5. Entrée secrète
6. Cellules
7. Quai
8. Écluses

Dénouement

Retour aux villages

Finalement, il ne restera plus aux personnages qu'à raccompagner les villageois chez eux.
Le retour des disparus survivants dans les villages fera des personnages de véritables héros. Ils seront accueillis par la communauté, nourris, logés et traités comme des rois. Laissez les personnages penser seuls à la possibilité d'élaborer une alliance entre les deux villages. Auréolés de leur nouvelle gloire, il leur sera facile de faire accepter un pacte d'entraide entre les humains de Richeval et les orcs des marais. Cette nouvelle entente permettra à cette région de prospérer par la suite, les deux villages s'enrichissant mutuellement. Cette petite province sera alors éternellement redevable d'un service aux héros qui lui auront permis de s'engager sur cette voie de paix et de prospérité.

Les restes de la Compagnie

Bien évidemment, on ne se débarrasse pas aussi facilement d'une organisation aussi importante que la Compagnie Acérée.

Si Alanil Falon, la voleuse elfe, a survécu (ou n'importe quel autre maître de la compagnie), il est évident qu'elle cherchera à se venger des misérables aventuriers qui ont provoqué sa perte. La compagnie bénéficie de nombreuses ressources dans d'autres villes du royaume, et il ne serait pas étonnant que quelques assassins s'intéressent au cas de nos vaillants héros lors de leurs aventures à venir.

Si aucun des maîtres n'a survécu, il est tout à fait possible que des lieutenants ambitieux et capables décident de mettre la main sur les restes de l'organisation. Ils seront alors désireux de se débarrasser d'individus connaissant leur existence.

Enfin, tous les membres de la compagnie ne seront pas au courant de ce qu'il sera advenu des trois maîtres. Il est probable que nombre d'entre eux continueront à tenter de semer le trouble entre les populations gobelinoïdes et les populations humaines du royaume. Qui sait si finalement ils ne parviendront pas à déclencher une guerre ?

Auteur : Geoffrey Picard
Illustrations : Aleksi Briclot

Bonus !

- Si les personnages négocient intelligemment avec le chaman orc sans avoir massacré l'intégralité du village (à vous d'évaluer si leur comportement mérite cette récompense), chacun d'entre eux gagne un bonus de 500 points d'expérience.
- Si les personnages pensent, et parviennent, à résoudre le problème des deux villages (nourriture pour les orcs et combustible pour les humains) en permettant la création d'un accord commercial entre les orcs et les humains, alors chacun d'entre eux gagne un bonus de 1000 points d'expérience.
- Si les personnages montrent les preuves des activités criminelles de la compagnie au seigneur local, ce dernier les récompensera de 500 pièces d'or (pour le groupe entier), et ils gagnent 100 points d'expérience chacun.

Protagonistes

Les esclavagistes

LES COMBATTANTS – CR : 1/2

SZ M (humanoid) ; HD 1d8 ; hp 6 ; Init +0 ; Spd 20 ; AC 16 (+4 Scale Mail, +2 Large Shield) ; Atk : Longsword +2 (1d8) ou Crossbow +1 (1d8) ; SV : Fort +3, Ref +0, Will +0 ; Str 11, Dex 10, Con 11, Int 10, Wis 10, Cha 10 ; Al NE.
Skills : Listen +1, Spot +1, Search +1.
Feats : Weapon Focus (longsword), Point-Blank shot.
(*AD&D 2* : guerrier niveau 1, spécialisation martiale : épée longue, AC 5)
Objets : 2d10 pièces d'argent, une armure d'écaille, un grand bouclier, une épée longue, une arbalète légère, un carquois et 10 carreaux.
Il s'agit des gardiens de la prison et des hommes de main des maîtres esclavagistes.

Les maîtres esclavagistes

TAREL KARN – CR : 3

Guerrier niveau 3 ; Humain ; SZ M (humanoid) ; HD 3d10 ; hp 31 ; Init +6 ; Spd 20 ; AC 19 (+5 Chain Mail, +2 Large Shield) ; Atk : Longsword +8 (1d8+4) ou Hand Crossbow +5 (1d4) ; SV : Fort +6, Ref +3, Will +1 ; Str 17, Dex 14, Con 16, Int 12, Wis 10, Cha 12 ; Al LE.
Skills : Listen +5, Ride +5, Search +4, Spot +5.
Feats : Alertness, Improved Initiative, Weapon Focus (longsword), Point-Blank shot, Quick Draw.
(*AD&D 2* : guerrier niveau 3, spécialisation martiale épée longue et arbalète de poing, AC 4, compétence : Équitation)
Objets : Un grand bouclier d'aveuglement (Shield of blinding, p. 13 à la fin du *Player's Handbook*), une épée longue +1, une cotte de maille de grande qualité (masterwork, check penalty –4), une arbalète de poing, un carquois et 10 carreaux, 2 tanglefoot bag (p.14 à la fin du *Player's Handbook*), 2 thunderstone (p.14 à la fin du *Player's Handbook*), 75 pièces d'or en bijoux et monnaie.
Haut de plus de deux mètres et pesant plus de cent kilos, c'est peu dire de ce géant, aux cheveux et à la barbe noire, qu'il est imposant. Chef de guerre des esclavagistes, la fuite n'est jamais une option pour lui. Il combattra les personnages jusqu'à la mort de l'une des deux parties. Tant qu'il est en vie, les combattants esclavagistes n'auront aucune chance de rompre la bataille. En revanche, après sa mort, libre à vous de laisser quelques combattants s'enfuir si la partie semble mal engagée pour vos personnages.

ALANIL FALON – CR : 3

Voleuse niveau 3 ; Elfe ; SZ M (humanoid) ; HD 3d6 ; hp 14 ; Init +5 ; Spd 20 ; AC 17 (+2 Leather) ; Atk : Rapier +9 (1d8+1) ou Hand Crossbow +7 (1d4) ; SV : Fort +2, Ref +8, Will +2 ; Str 10, Dex 20, Con 12, Int 16, Wis 12, Cha 14 ; Al NE.
Skills : Balance+10, Bluff +7, Climb +5 (+15), Diplomacy +7, Disable Device +10, Disguise +4, Escape artist +7, Hide +12, Listen +6, Move Silently +10, Open Lock +12, Pickpocket +12, Search +8, Spot +6, Tumble +7.
Feats : Weapon Finesse : Rapier, Weapon Focus : Rapier. Sneak Attack : +2d6
(*AD&D 2* : AC 4, compétences : Acrobatie, Déguisement, Funambulisme, talents : Crocheter des serrures 60%, Déplacement silencieux 50%, Détecter les bruits 30%, Grimper 60, Se cacher dans l'ombre 60%, Trouver/Désamorcer des pièges 50%, Vol à la tire 60%)
Objets : Anneau d'escalade (p.12 à la fin du *Player's Handbook*), Keen Rapier +1 (critique 15-20) (p.14 à la fin du *Player's Handbook*), une armure de cuir de qualité (traitée de manière à ne pas refléter la lumière, masterwork, bonus de +2 en Hide), outils de voleur de qualité (+2 à Disable device, Pickpocket, Open lock), deux smokesticks (p.14 à la fin du *Player's Handbook*), une arbalète de poing, un carquois et 10 carreaux, 58 pièces d'or en bijoux et monnaie.
Belle comme aucune humaine ne saurait l'être, cette douce et fragile créature semble tout droit sortie d'un conte de fée. En réalité, il semblerait plutôt qu'elle puisse rapidement devenir un terrible cauchemar. Dénuée de tout scrupule, c'est une meurtrière de haut vol. Si elle voit que les choses tournent mal, elle tentera de disparaître discrètement, pour pouvoir se venger des personnages dans de futures aventures.
Pour tenter de s'en sortir elle dispose de nombreuses armes : elle connaît parfaitement les lieux en cas de poursuite, elle est dotée d'un charme fou et elle sait s'en servir, elle sait mentir comme nulle autre (elle peut ainsi prétendre être une voleuse de passage dans les égouts et n'ayant rien à voir avec les esclavagistes…). Il faudra que les personnages soient perspicaces et doués pour parvenir à la démasquer et à l'éliminer. Mais s'ils réussissent, le trésor qu'elle laissera derrière elle sera à la hauteur (sa rapière magique).
Si elle parvient à s'échapper, elle poursuivra éternellement (c'est une elfe après tout) le groupe pour se venger.

GORAYAN ALDENAR – CR : 3

Sorcerer niveau 4 ; Humain ; SZ M (humanoid) ; HD 4d4 ; hp 22 ; Init +5 ; Spd 20 ; AC 12 ; Atk : Shortspear (1d8) ; SV : Fort +5, Ref +3, Will +7 ; Str 8, Dex 12, Con 12, Int 16, Wis 14, Cha 18 ; Al LE.
Skills : Alchemy +8, Concentration +6 (+10), Diplomacy +7, Knowledge Arcana +8, Listen +5, Search +5, Spellcraft +8, Spot +5.
Feats : Combat Casting, Improved Initiative, Toughness.
Nombre de sorts par jour : 6 du niveau 0, 7 du niveau 1, 4 du niveau 2
Sorts connus :
Niveau 0 : Detect poison, Daze, Mage hand, Flare, Ghost sound, Read magic
Niveau 1 : Mage armor, Magic missile, Burning hands
Niveau 2 : Summon monster II
(*AD&D 2* : magicien niveau 4, Int 18, AC 8, compétences : Connaissance des sorts, Herboristerie, sorts mémorisés : Armure, Mains brûlantes, Projectile magique, Image miroir, Toile d'araignée)
Objets : cape de protection +1 (p. 14 à la fin du *Player's Handbook*), Anneau de protection +1 (p. 12 à la fin du *Player's Handbook*), une lance courte, 124 pièces d'or en bijoux et monnaie.
Gorayan est le chef des esclavagistes, il est l'organisateur et l'administrateur de leur petite organisation. Il tentera de s'enfuir s'il estime ne pas pouvoir se débarrasser du groupe.

Du plomb dans la cervelle !

En attendant la sortie des Méta-Barons, voici de quoi faire patienter les inconditionnels de la série mythique et donner aux amateurs de science-fiction un avant-goût de l'ambiance unique qui règne dans cet univers décadent et démesuré. Le jeu n'étant pas encore disponible, la possession du "Quick-Start" et des règles de Star Wars — pour le système D6 — seront indispensables à la gestion de ce scénario et des personnages fournis en annexe.



Synopsis

Par soucis d'économie et de rentabilité, deux négociants interstellaires au service des Maganats décident de partager les soutes d'un transporteur de marchandises en partance pour Khalaï. Réputée pour son hostilité et le cannibalisme d'une peuplade locale, Khalaï est également connue pour les pastilles de Na-Nan – une drogue coûteuse et prisée que les indigènes confectionnent à partir des glandes d'une race d'escargots mutants. Pour les accompagner dans leur voyage et les assister lors des transactions, chacun des deux marchands va former une petite équipe, dont les personnages des joueurs feront partie, et s'offrir les services d'un Mentrek – ces redoutables conseillers au cerveau bio-mécanique façonné dans les usines des Technos-Technos.

Les choses vont se compliquer dès le début du voyage, quand l'un des Mentreks, pris d'une crise soudaine de paranoïa, va sombrer dans une folie meurtrière qui exposera les personnages à une situation d'urgence. Que feront-ils en effet quand le garde du corps d'un des négociants, prêt à tout pour défendre les intérêts de son employeur, prendra en otage le commanditaire du groupe…en emportant avec lui les accréditations de transport indispensables à leur retour ?

Méta-Barons

Introduction

Qu'on se le dise, ce scénario n'a d'autre ambition que de proposer une rapide plongée dans l'apesanteur des *Méta-Barons*. Le jeu utilisant le système D6, il vous sera possible de mettre cette petite histoire en scène en vous basant sur les règles de *Star Wars*, mais sachez que les règles des *Méta-Barons* comporteront de très nombreuses spécificités – dont la gestion de l'Honneur, du Nécro-Rêve et des points d'Amarax, qui quantifieront la progression des personnages dans la voie "philosophique" qu'ils auront choisie, à la façon du Code du Bushido ou des Tendances de *Prophecy*.

Pour faciliter le travail des meneurs de jeu et des joueurs habitués à ce système, les caractéristiques et les compétences du système D6 de *Star Wars* sont utilisées sans aucune modification. Encore une fois, le jeu n'étant pas sorti, ne soyez pas surpris par l'absence de particularités techniques – le but n'est ici que de planter le décor et de tester l'univers des *Méta-Barons*.

Si vous ne possédez pas les règles de *Star Wars*, renseignez-vous auprès des boutiques pour vous procurer un exemplaire du *"Quick Start Méta-Barons"*, qui propose une rapide description des mécanismes de base et les feuilles de personnages pré-tirés. Ce sont ces mêmes personnages que vous retrouverez à la fin du présent scénario.

Pour faciliter la gestion de cette première approche, de nombreux encadrés vous fourniront les renseignements et précisions indispensables à l'interprétation, la gestion et la description des particularités de l'univers.

Note au meneur de jeu :

L'intérêt de ce scénario résidant exclusivement dans la découverte de l'univers, il est fortement conseillé de relire les différents tomes de la série *Méta-Barons* et des deux cycles de l'*Incal* pour enrichir la trame de références de votre cru – et surtoutpour montrer aux joueurs les illustrations d'ambiance, personnages, véhicules et rencontres éventuelles.

Introduction des personnages

Pour cette première aventure, il vous sera facile d'utiliser le background des personnages pré-tirés et de fournir à chacun une bonne raison de prendre part à l'expédition. Si vous connaissez l'univers des *Méta-Barons*, vous savez que la majorité des habitants des endocities, ces gigantesques villes-puits rassemblant plusieurs millions d'âmes, n'a aucun espoir de quitter un jour ce lieu de vie – et de survie – contrôlé par les Technos-Technos. Les voyages coûtant très cher, seuls les officiels et les nobles des niveaux supérieurs ont les moyens de s'offrir une place dans un transporteur, et à moins d'être payé pour effectuer un tel voyage, aucun citoyen ordinaire ne peut songer sérieusement à quitter la cité.

Vous pouvez décider de former le groupe avant l'embarquement, mais il est également possible que la rencontre se fasse une fois à bord, en vous servant du négociant pour présenter les membres de son équipe. Dans tous les cas, un voyage tous frais payés et une prime de 500 Kublars ne risquent pas de laisser les personnages indifférents...

En fonction de leurs compétences respectives, les personnages seront donc engagés individuellement ou par petits groupes par Kubis Latchek, marchand spécialisé dans le commerce chimique et pharmaceutique et membre de l'infra-noblesse des Maganats. Le voyage doit durer moins d'une semaine, saut hyper-espace compris, et les négociations sur Khalaï ne prendront que " *le temps de négocier avec ces abrutis de dresseurs d'escargots* ", comme Latchek l'expliquera aux personnages.
2000 Kublars pour quinze jours d'excursion sur Khalaï, on croit rêver...

Les équipes des négociants

A bord du transporteur, Kubis Latchek sera accompagné de son Mentrek personnel – Kylio Six – et du petit groupe qu'il aura engagé au cours de la semaine précédent le départ. Le second marchand, Haran Uvitch, sera entouré d'une équipe réduite, composée d'un Mentrek et d'un garde du corps – respectivement dénommés Nosz et Hog Scarter. Ces cinq personnages sont les seuls acteurs appelés à jouer un rôle important dans le scénario, mais vous pouvez enrichir l'équipe embarquée de droïdes et de robots de navigation.

La majorité des interactions étant basées sur le caractère de ces cinq personnalités, il est important de bien cerner la psychologie des deux marchands, mais surtout des deux Mentreks, par qui les complications vont arriver...

Conseiller personnel de Haran Uvitch depuis bientôt dix ans, Nosz est l'archétype du Mentrek officiel. Silencieux, efficace, il gère au mieux les intérêts de son employeur et fait office de "garantie" aux yeux des Techno-Technos, qui font souvent appel aux services du marchand. Dans un tout autre style, le Mentrek qui accompagne Latchek fait partie de ces cerveaux indépendants qui, déplombés illégalement, offrent leurs services à toutes sortes de marchands, nobles ou militaires. Libérés de





toutes contraintes, ces Mentreks sont capables de penser – et surtout d'agir – sans contrôle de leurs géniteurs, ce qui les rend aussi puissants que convoités. Kylio Six est de ceux-là. Le seul problème, c'est que son libre arbitre a ouvert la porte à une série de modifications psychologiques et aiguisé la paranoïa du Mentrek. Persuadé d'être observé en permanence par le Techno-Centre, Kylio Six analyse chaque situation en termes de danger potentiel et se méfie par-dessus tout des autres Mentreks – surtout s'ils sont encore plombés (voir encadré).

On imagine à quel point l'ambiance va être tendue dans le transporteur...

À propos des Mentreks

Si tous les cerveaux bio-mécaniques sortent des usines des Techno-Technos, il existe deux catégories distinctes de Mentreks : les "plombés" et les "déplombés". Les premiers sont sous le contrôle direct des Techno-Technos qui, grâce à un système de bride et d'examens de mémoire réguliers au C.I.S.M, le Comité Impérial de Surveillance des Mentreks, se tiennent au courant de leurs moindres activités. Les seconds, débridés de façon illégale, peuvent agir pour le compte d'un particulier mais restent considérés comme des hors-la-loi. Cette différence est fondamentale pour comprendre le comportement des deux Mentreks du scénario, car si Nosz est plombé et assujetti aux commandements du Techno-Centre, Kylio Six, le Mentrek de Latchek, est aussi déplombé qu'incontrôlable – dans tous les sens du terme...

En route pour Khalaï

Une fois les négociations menées, Kubis Latchek quittera les personnages en leur donnant rendez-vous le jour du départ, à 9 heures, dans un petit bar tranquille situé au niveau des plates-formes de décollage. A l'entrée du niveau, leurs identifications seront vérifiées par deux administrateurs robotisés, qui pourront leur indiquer la direction du Pass'ran, où les attendent Latchek et le Mentek. Le négociant fera rapidement les présentations et acceptera de répondre à quelques questions sur la planète Khalaï, les escargots producteurs de Na-Nan ou la durée du voyage, mais il restera volontairement évasif sur la nature précise de ses petites affaires.



Au cours de la discussion, qui permettra aux personnages de se décrire et de faire connaissance, ces derniers pourront remarquer l'attitude particulièrement dérangeante de Kylio Six, le Mentek. L'homme au cerveau mécanique restera silencieux, sauf s'il est directement interpellé, et fixera intensément le centre de la table, les yeux mi-clos, comme s'il se concentrait pour enregistrer chaque détail. Les personnages disposant de connaissances en matière de cybernétique ou de technologie avancée pourront de plus remarquer les pulsations électriques du Mentek, dont le cerveau sera parcouru de petites salves ponctuant l'enregistrement de chaque information.

Laissez le petit groupe établir un premier contact avant de faire entrer en scène Haran Uvitch et ses deux acolytes. Quand les trois hommes franchiront la porte du bar, les personnages attentifs pourront remarquer un changement d'attitude chez Kylio, qui lèvera les yeux vers le Mentrek accompagnant Uvitch. A ce moment précis, une lueur d'angoisse paranoïaque brillera dans son regard.

Là encore, Latchek fera les présentations et les personnages découvriront Nosz, un Mentrek aimable et très protocolaire, et Hog Scarter, mercenaire et garde du corps du négociant. Le trio doit paraître soudé, car les trois hommes sont habitués à travailler ensemble depuis plusieurs années. N'hésitez pas à rendre Scarter aussi antipathique que possible, car seule sa mission est importante à ses yeux, et il se moquera éperdument de la présence des personnages.

Le transporteur quittera la plate-forme de décollage en début d'après-midi, emportant la petite dizaine de passagers vers un voyage qui durera six jours.

Embarquement immédiat

À bord du transporteur, seuls Latchek et Uvitch disposeront de chambres privatives où ils s'installeront chacun avec leur Mentrek. Hog Scarter réquisitionnera une chambrée de six places mitoyenne à celle de son employeur, et les personnages pourront prendre place dans la seconde, parallèle à celle du mercenaire. Le poste de navigation est situé à l'étage supérieur et n'est accessible que par un sas codé. L'accès aux soutes et à la salle de machinerie s'effectue depuis le palier d'entrée, qui donne sur le sas de pilotage, le couloir central et l'étage inférieur. A l'étage des chambres, le couloir central mène du palier à une petite aire commune, sobrement aménagée d'une table rectangulaire et de strapontins muraux. Un vaste choix de services courants est disponible dans cette salle – boissons, connexions, moniteurs, consoles standards...

La navigation sera assurée par Nosz, dont la voix synthétique résonnera à intervalles réguliers dans les haut-parleurs. Dès qu'il procédera au décollage, les personnages pourront remarquer une nouvelle fois le changement d'attitude de Kylio, qui manifestera les mêmes signes de méfiance et d'angoisse passagère. Par la suite, tout au long du voyage, le Mentrek reproduira cette angoisse chaque fois que Nosz entrera dans une pièce où il se trouve, effectuera une annonce ou prendra la parole lors d'une discussion.

Laissez les personnages entamer la conversation et s'intéresser au monde, à leurs compagnons et à leurs factions respectives avant de mettre en scène les premiers incidents.

Meurtre en hyperespace

Il faudra peu de temps à Kylio Six pour passer du stade de la simple méfiance à celui de la véritable psychose.

À propos des voyages spatiaux

Si les règles de *Star Wars* suffiront amplement à gérer le présent voyage, la structure de l'univers et les spécificités technologiques du monde des *Méta-Barons* nécessitent quelques précisions d'importance. Composé de cinquante milliards de galaxies, l'univers est truffé d'un grand nombre de portes interstellaires permettant d'emprunter le Tunnel et de ressortir, *a priori*, par n'importe quelle autre porte.

Cependant, les déplacements étant régis par les Techno-Technos, seuls les sauts de moins de cinq années-lumière en hyperespace sont autorisés – car les portes d'accès au Tunnel, situées à moins de cinq années-lumière des différents mondes habités, leur permettent de quadriller efficacement les zones de l'Empire. Les sauts en hyperespace ne sont pas instantanés, mais le passage du Tunnel ne prend jamais qu'une poignée de secondes – peu importe la distance parcourue. Dans l'hyperespace, les lois de la physique sont modifiées et interdisent toute interaction, toute poursuite ou abordage, et toute communication avec l'extérieur – à moins de disposer, comme le Méta-Baron ou les généraux militaires, de systèmes spécifiques extrêmement rares...

Dès la rencontre au Pass'ran, le Mentrek s'est mis à interpréter la présence de Nosz comme un danger, une preuve évidente de la volonté des Techno-Technos de surveiller ses moindres faits et gestes – et dans son esprit, torturé à vitesse luminique, d'utiliser la moindre défaillance pour procéder à une reprogrammation.

Kylio va rapidement se persuader que Nosz, en plus de l'épier, dirige le transporteur vers des coordonnées connues de lui seul – sans doute une base Techno. Au matin du deuxième jour, il va commencer à effectuer des intrusions dans l'ordinateur de navigation pour évaluer en temps réel la trajectoire du vaisseau. Ces manœuvres informatiques vont entraîner une série d'anomalies qui, répercutées dans l'ensemble du système électrique, provoqueront des baisses d'éclairage, des ouvertures impromptues de sas, des grésillements dans les haut-parleurs, etc. Utilisez ces effets pour planter une ambiance lourde et angoissante à bord du vaisseau. Hog va très vite comprendre que quelque chose cloche et commencer à mener son enquête, en observant les personnages, qu'ils croient responsables.

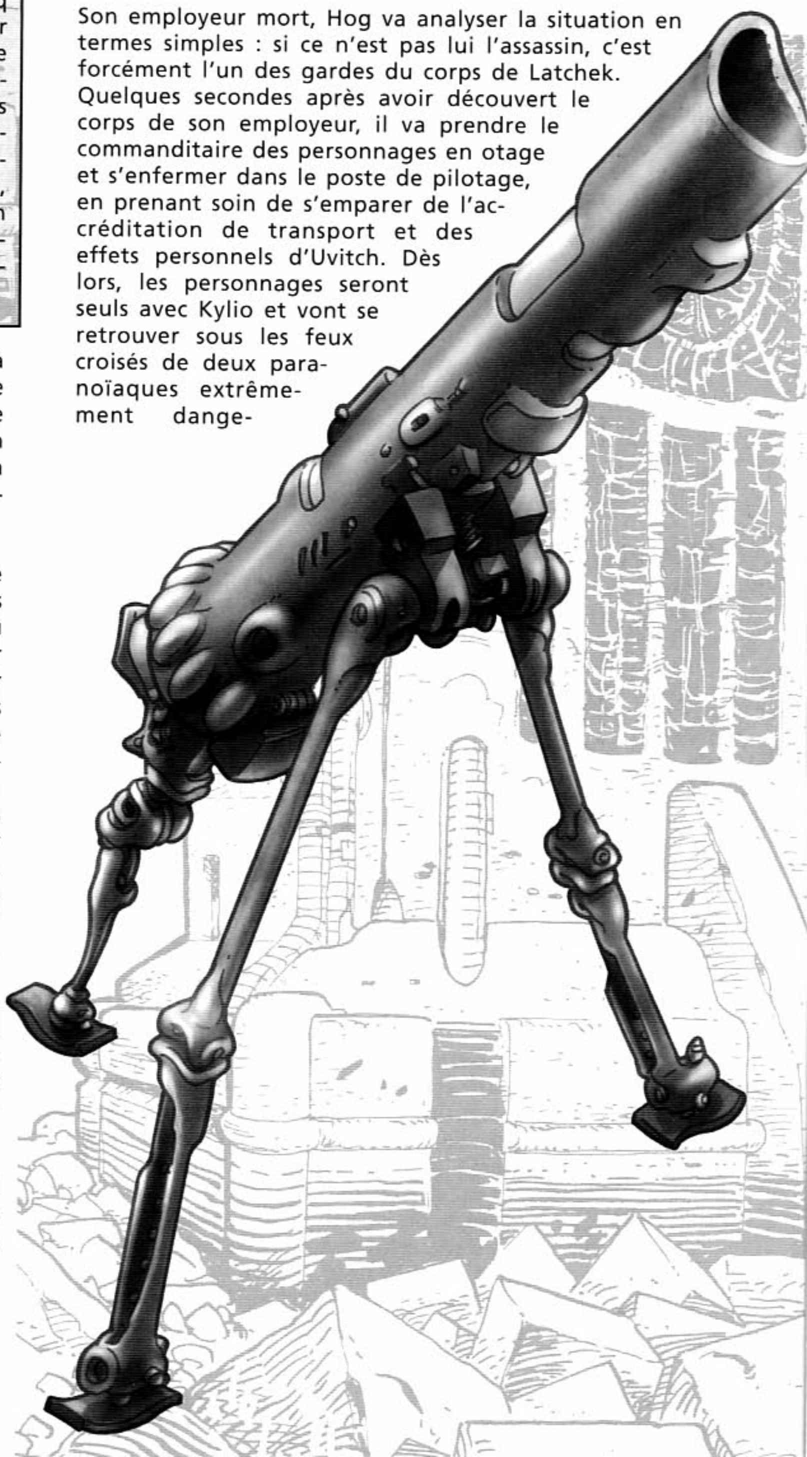
Le but de ce climat tendu est d'amener les personnages à croire que les deux marchands se trompent mutuellement et comptent sur leurs compagnons respectifs pour parer à tout débordement. Laissez-les croire, interroger, fouiller, espérer...puis redouter l'atterrissage.

Au matin du quatrième jour, en pénétrant dans sa chambre, Haran Uvitch trouvera le corps de Nosz, le crâne fracassé, étendu dans un chaos de métal et de câbles synoptiques.

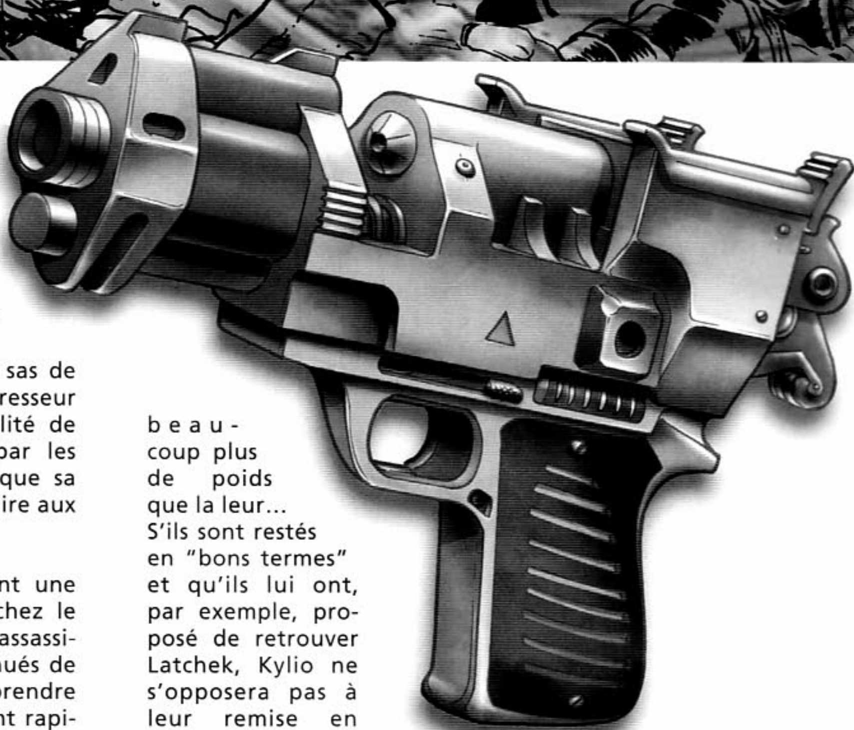
Un homme sous pression

La mort du Mentrek déclenchera une réaction en chaîne qui risque fort de désemparer les personnages. Après ces quelques jours de discussion et d'enquête, un peu d'action ? En découvrant le corps de Nosz, Hog Scarter va entrer dans une rage folle et soumettre chacun des voyageurs présents – à l'exception de son propre employeur – à un interrogatoire nerveux. Si un personnage tente une action d'éclat, il risque fort de s'attirer les foudres du mercenaire... Les recherches ne donneront rien, car aucune des caméras positionnées dans le vaisseau n'a enregistré la moindre présence suspecte – Kylio connaît son affaire. Par contre, Haran Uvitch va rapidement suspecter le Mentrek – il mourra dans la nuit, assassiné.

Son employeur mort, Hog va analyser la situation en termes simples : si ce n'est pas lui l'assassin, c'est forcément l'un des gardes du corps de Latchek. Quelques secondes après avoir découvert le corps de son employeur, il va prendre le commanditaire des personnages en otage et s'enfermer dans le poste de pilotage, en prenant soin de s'emparer de l'accréditation de transport et des effets personnels d'Uvitch. Dès lors, les personnages seront seuls avec Kylio et vont se retrouver sous les feux croisés de deux paranoïaques extrêmement dange-







reux : le Mentrek meurtrier et le mercenaire. L'un simule l'innocence à la perfection, l'autre détient l'employeur et le billet de retour des personnages et, accessoirement, les commandes du transporteur.

Laissez-les mener une nouvelle enquête et tenter les quelques options qui s'offrent à eux :

– Si les personnages se risquent à attaquer le sas de pilotage, Hog abattra impitoyablement tout agresseur et "nettoiera" entièrement le navire. En qualité de mercenaire officiel, formé, suivi et affecté par les Techno-Technos, il y a peu de chances pour que sa parole soit mise en doute – comme il pourra le dire aux personnages.

– S'ils choisissent de questionner Kylio, ils ont une chance de provoquer une réaction nerveuse chez le Mentrek qui, à l'évocation de son homologue assassiné, émettra des commentaires ironiques et dénués de toute compassion. Il sera assez simple de comprendre que Kylio est fou, mais si les personnages seront rapidement convaincus de la culpabilité du Mentrek, Hog restera sourd à toute tentative de discussion. Après tout, ils font partie de la même équipe, et le mercenaire ne fera confiance à personne.

– Aucune communication ne sera possible avant que le transporteur ne sorte de l'hyperespace, mais les manœuvres d'approche en gravité laisseront trois heures aux personnages pour tenter d'établir un contact avec... les autorités locales ? Une balise de relais Techno-Techno ? Un contact personnel ? Le matériel embarqué dans les soutes leur permettra peut-être de réussir, mais Hog et/ou Kylio interrompront la communication à la moindre alerte.

– Une attaque physique à l'encontre du Mentrek se soldera par un dilemme des plus délicats. Si Kylio se sent en danger, il n'hésitera pas à menacer les personnages de "terribles représailles" - car qui serait assez fou pour lever la main sur un Mentrek assermenté ? Le déplombage ne laissant aucune trace physique visible à l'œil nu, aucun indice ne viendra mettre la puce à l'oreille des personnages, et Kylio jouera sur son "immunité diplomatique" pour les tenir à distance. S'il venait à mourir, les personnages seraient de toutes façons accusés du meurtre, car Kylio s'est d'ores-et-déjà arrangé pour que ses souvenirs s'effacent en cas d'arrêt des fonctions vitales.

Quoi qu'il advienne, Hog prendra les commandes du transporteur dès la sortie en espace classique et acheminera le vaisseau jusqu'au spatio-port de Khalaï, où il verrouillera les sas extérieurs avant de s'enfuir dans la nature avec Latchek.
Et les deux accréditations de retour.

La jungle de Khalaï

Aidés par Kylio, pour peu qu'il soit encore en vie, les personnages parviendront à s'extraire du vaisseau pour tomber aux mains des officiels locaux, alertés par la sortie fulgurante de Scarter et de son prisonnier. Après quelques explications, leur sort dépendra de leur comportement vis-à-vis du Mentrek, dont la parole aura beaucoup plus de poids que la leur... S'ils sont restés en "bons termes" et qu'ils lui ont, par exemple, proposé de retrouver Latchek, Kylio ne s'opposera pas à leur remise en liberté et se rendra rapidement au comptoir pour gérer les affaires de son employeur – comme si de rien n'était. Par contre, si le Mentrek a le moindre doute sur leur loyauté à son égard, il les laissera mariner au poste douanier le temps qu'ils trouvent eux-mêmes un moyen de s'en sortir – un généreux pot-de-vin sera aussi efficace qu'une longue et fastidieuse tentative de diplomatie, car les habitants de Khalaï sont beaucoup moins philanthropes et soucieux des lois Technos.

Une fois libres, les personnages auront deux alternatives : passer leur vie sur Khalaï, car incapables de quitter la planète sans autorisation, ou tenter de retrouver leur employeur, détenu prisonnier par le mercenaire à quelques kilomètres du port.

L'enquête et son issue dépendent essentiellement des conséquences du voyage spatial et de votre connaissance du monde. Si vous vous sentez à l'aise avec l'univers, n'hésitez pas à improviser un combat contre les mutants cannibales qui vivent sur la planète, une traque dans les marais, un affrontement final dans les ruines où Scarter a trouvé refuge... Logiquement, puisqu'il s'agit de leur survie, les personnages ne devraient pas manquer de prendre les bonnes initiatives et de trouver un moyen – plus ou moins rapide – de remettre la main sur leurs billets de retour. Sachez tout de même que si Khalaï n'a rien d'une villégiature touristique, la planète accueille des navires marchands de façon régulière – et si les personnages échouaient dans leur mission, ils pourraient toujours vendre leurs services en échange d'un billet de retour à bord d'un transporteur.

Ensuite, les galaxies leur appartiennent...

Auteur : Julien Blondel
Illustrations : Bess, Boucq*

*Avec l'aimable autorisation de Yéti Entertainment et des Humanoïdes Associés

Données techniques

Les Personnages Joueurs



Martius, explorateur non-violent. Tous ses attributs et compétences sont de 2D sauf : Agilité 2D+2, Esquive 3D+2, Armes à feu 3D+2, Savoir 4D, Astrographie 6D, Survie 5D, Mécanique 3D, Perception 3D, Vigueur 2D+1, Technique 3D, Ordinateur (interface/réparation) 4D, Premiers soins 4D, Psyoniques 0D. Mouvement 10. Point d'Amarax 1. Points de compétence 5. Pistolet de défense (5 coups, 3D de dégâts). Clavier E/S. Combinaison intégrale. Lunettes de visée (+3D Perception longue distance et Recherche), 3 kublars.



Lucardo, noble banni. Tous ses attributs et compétences sont de 2D sauf : Agilité 3D+2, Paléo-armes 5D+2, Savoir 3D, Bureaucratie 4D, Cultures 4D, Intimidation 4D, Mécanique 2D+1, Perception 4D, Persuasion 5D, Vigueur 3D, Technique 2D, Psyoniques 0D. Mouvement 10. Points de compétence 5. Pistolet de défense (5 coups, 3D de dégâts), épée de famille (Vigueur+2D+2 de dégâts). Vêtements de belle étoffe. Vidéo-com portatif. 5 kublars.



Larryn, détective privé de classe S. Tous ses attributs et compétences sont de 2D sauf : Agilité 3D, Esquive 4D, Armes à feu 4D, Passe-passe 4D, Savoir 3D, Intimidation 3D+2, Mécanique 3D, Communication 3D+2, Perception 4D, Négoce 4D+2, Escroquerie 5D, Investigation 5D, Vigueur 2D+1, Technique 2D+2, Psyoniques 0D. Mouvement 10. Points de compétence 5. Vidéo-com portatif. Manteau long et chapeau informe. Viper-pistol (4D de dégâts). 4 kublars.



Kreegar, mercenaire tête-brûlée. Tous ses attributs et compétences sont de 2D sauf : Agilité 4D, Bagarre 5D, Armes à feu 6D, Corps à corps 5D, Mécanique 3D, Perception 3D, Recherche 4D, Discrétion 4D, Vigueur 4D, Escalade/saut 5D, Psyoniques 0D. Mouvement 10. Points de compétence 5. Pièces d'armure (+1D de vigueur). Electro-poignard (VIGUEUR+1D+2 de dégâts). Cogan d'un modèle ancien (5D+2 de dégâts). Supra-pistol (5D de dégâts). 2 kublars.



Wortrig, mentrek déplombé. Tous ses attributs et compétences sont de 2D sauf : Agilité 2D+2, Savoir 4D, Astrographie 5D, Bureaucratie 5D, Cultures 5D, Langages 5D, Perception 3D, Persuasion 4D, Vigueur 2D+1, Technique 3D, Ordinateur (interface/réparation) 4D, Sécurité 4D, Psyoniques 0D. Bio-ordinateur crânien (donne +1D au choix à l'attribut Savoir ou à l'attribut Technique et à leurs compétences, mais uniquement à un seul de ces attributs pour un round donné). Mouvement 10. Points de compétence 5. Pistolet de défense (5 coups, 3D de dégâts). Vidéo-com portatif. 3 kublars.

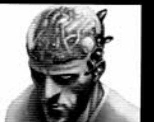


Bursiris, déserteur des forces d'un Maganat. Tous ses attributs et compétences sont de 2D sauf : Agilité 4D, Bagarre 5D, Armes à feu 6D, Corps à corps 5D, Mécanique 3D, Perception 3D, Recherche 4D, Discrétion 4D, Vigueur 4D, Escalade/saut 5D, Psyoniques 0D. Mouvement 10. Points de compétence 5. Pièces d'ar mure (+1D de vigueur). Electro-poignard (VIGUEUR+1D+2 de dégâts). Cogan d'un modèle ancien (5D+2 de dégâts). Supra-pistol (5D de dégâts). 2 kublars.

Les Personnages Non Joueurs



Kylio Six, mentrek déplombé. Tous ses attributs et compétences sont de 2D sauf : Agilité 2D+2, Savoir 5D, Astrographie 5D, Bureaucratie 5D, Cultures 5D, Langages 5D, Perception 4D, Persuasion 4D+2, Vigueur 3D, Technique 3D, Ordinateur (interface/réparation) 5D, Sécurité 5D, Psyoniques 0D. Bio-ordinateur crânien (donne +2D au choix à l'attribut Savoir ou à l'attribut Technique et à leurs compétences, mais uniquement à un seul de ces attributs pour un round donné). Mouvement 10. Points de compétence 5. Vidéo-com portatif.



Hog Scarter, garde du corps. Tous ses attributs et compétences sont de 2D sauf : Agilité 5D, Bagarre 6D, Armes à feu 6D, Corps à corps 5D+2, Perception 4D, Recherche 4D, Discrétion 5D, Vigueur 5D+2, Escalade/saut 5D. Mouvement 10. Points de compétence 5. Pièces d'armure (+1D de vigueur). Electro-poignard (VIGUEUR+1D+2 de dégâts). Cogan (5D+2 de dégâts). Supra-pistol (5D de dégâts).



Equipement

Armes

Cogan : fusil d'assaut généralement utilisé par les forces armées (dégâts variables, de 5D à 6D).

Electro-poignard : grand couteau de combat dont les dégâts sont amplifiés par une décharge d'énergie au contact (VIGUEUR+1D+2 de dégâts).

Pistolet de défense : petit pistolet à 5 coups facile à dissimuler, souvent utilisé pour la défense personnelle (5 coups, 3D de dégâts).

Supra-pistol : arme de poing militaire tirant des projectiles à charge optimisée (5D de dégâts).

Epée : paléo-arme blanche toujours utilisée ici et là dans la galaxie (dégâts variables en fonction de l'origine de l'arme, en général VIGUEUR+2D).

Viper-pistol : arme à feu standard, une des seules dont le port est légal (4D de dégâts).

Equipement Personnel

Vidéo-com portatif : instrument portable permettant la communication audio-visuelle par l'intermédiaire d'un clavier et d'un écran vidéo.

Clavier E/S : interface permettant de prendre des notes et d'exécuter de petits programmes informatiques.

Kublars : devise galactique standard. 30 kublars représentent le salaire quotidien moyen d'un employé.

Lunettes de visée : lunettes d'approche (+3D pour la Perception longue distance et la Recherche).

Astuces

Points de compétence : Pour aider les joueurs à noter les points de compétence qu'ils utilisent dans la partie, demandez–leur de mettre un dé de côté, avec le chiffre « 5 » sur la face visible. A chaque utilisation d'un point de compétence, ils passent le dé à la valeur inférieure. Une fois passé le chiffre « 1 », ils ont épuisé leur crédit de points de compétence.

Dé joker : Pour l'heure, ne vous souciez pas du Dé joker. Bien sûr, les règles du jeu de rôles Méta-Barons prévoient l'utilisation de ce Dé, mais n'en tenez pas compte pour cette partie.

Le choix de l'Ombre

Ce scénario s'adresse à une Compagnie qui a déjà quelques aventures à son actif. Après ces quelques mois de gamberge, il est presque certain qu'au moins un de vos personnages sera lié à un dragon. S'ils sont plusieurs dans ce cas, choisissez celui qui s'est le plus impliqué dans la relation : il va être le personnage principal. Les voiles de Nenya et Les enfants de Heyra seront des suppléments utiles mais non indispensables pour faire jouer ce scénario.



Synopsis

Le dragon d'un des Élus de la Compagnie a pris fait et cause voilà quelques années pour un couple surprenant de dragons bannis par leurs familles respectives - celles de l'ombre et de la nature. Et le voilà qui se retrouve prisonnier des forces de Kalimsshar, dans une cité occupée. Les personnages vont devoir le retrouver et le délivrer, mais pour cela ils devront braver à la fois les hordes de Kalimsshar et les tenants des traditions draconiques. Il leur suffira juste de faire les bons choix aux bons moments.

Prophecy



Cela fait plusieurs semaines que le dragon lié à un des Inspirés du groupe a disparu. Il ne peut plus être contacté, quel que soit le moyen utilisé (sort, don, etc.). Par contre, son Élu fait chaque nuit d'épuisants cauchemars, qui lui livrent des images confuses. Peut-être des bribes du passé de son compagnon... Quant à ses dons, ils fonctionnent toujours sauf - bien entendu - ceux qui dépendent de la présence du dragon. Pour faciliter la lecture, je nommerai dans la suite du scénario le personnage en question... l'Élu, tout simplement.

Jour de marché à Yris

La Compagnie est arrivée depuis plusieurs jours dans la capitale de l'Empire de Solyr. Et c e jour de marché est un moment particulier de découverte : les étalages marchands se mélangent aux spectacles des dresseurs d'animaux et aux pièces de théâtre surveillées de près par des protecteurs attentifs à d'éventuels propos humanistes. Les jeux de foire sont aussi légions.

Une rencontre impromptue

Vers le milieu de matinée, alors que les personnages ont les bras chargés de marchandises et que l'Élu déprime en les suivant d'un pas traînant, le soleil est brusquement caché par l'ombre d'un gigantesque dragon qui cherche visiblement à se poser sur la place du marché. Il bat des ailes un moment, à environ dix mètres au-dessus du sol, juste le temps qu'il faut pour que les protecteurs organisent un rudimentaire cordon de sécurité.

Le dragon finit par se poser sur la place. Il a l'air furieux et balaye du regard l'assistance encore présente, dont certainement les personnages. Les plus attentifs d'entre eux remarqueront rapidement que le dragon est de la même famille que celle de leur malheureux compagnon. Une telle entrée en matière est rare chez les dragons, surtout en pleine ville, et de la population s'élève déjà des rumeurs inquiètes : "C'est la guerre !", "Des Humanistes sont peut-être arrivés"...

De son dos descend avec prestance une Prodige, d'après ses tatouages et ses habits humbles. Elle doit avoir une bonne trentaine d'années ; son visage commence à être asséché par les épreuves du temps et des filets blancs coupent sa longue chevelure couleur paille. Elle désigne du doigt l'Élu.

Le dragon se rapproche de lui d'une légère envolée, puis parle d'une voix caverneuse :

"Approche (patronyme et caste du PJ). Nous avons une longue discussion à mener."

À vous de voir comment le PJ va réagir. S'il prend pitoyablement la fuite, le dragon ne le poursuivra pas, mais par contre ordonnera à son descendant de rompre le Lien à la fin du scénario, ou aura une réaction appropriée suivant sa famille. Un dragon de Kroryn sera très sévère : pas de Liens prolongés avec un lâche, alors qu'un dragon d'Ozyr demandera à son descendant de vérifier la profondeur du Lien au travers d'épreuves subtiles. En cas de fuite de l'Élu, donc, c'est la Prodige qui s'exprimera. Par contre, s'il s'approche du dragon, celui-ci se baissera jusqu'au sol et l'invitera à grimper sur son dos.

Lorsque les anciens s'en mêlent

Le dragon amène l'Élu jusqu'à l'aire d'une tour dragon afin d'entamer une discussion avec lui. Il cherchera d'abord à savoir si son descendant est bel et bien vivant. Vous pouvez suggérer un réponse positive au joueur : le cas échéant il aurait ressenti sa mort ! Le dragon ajoutera : "Lorsque les dragons s'abaissent à choisir un humain pour accompagner durant un temps leur existence, ils s'attendent à recevoir autant que ce qu'ils donnent : l'amitié ainsi qu'une assistance mutuelle. Tu as trahi ce Lien en abandonnant <nom du dragon>, ma progéniture. Qu'as-tu à répondre ?"

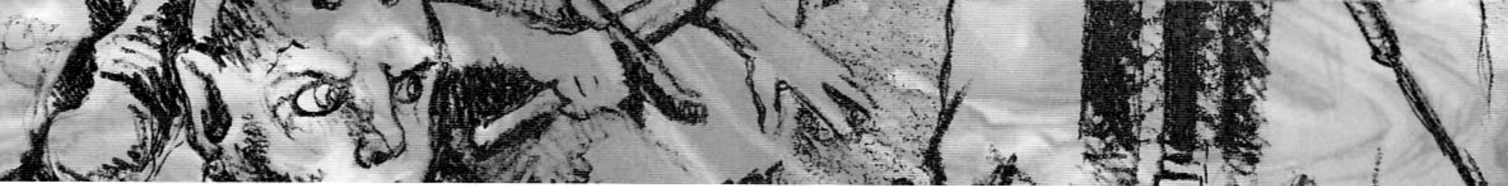
La véritable histoire

Quel est le point commun entre les descendants de Kalimsshar et de Heyra ? La passion pour la création et le refus du statu quo. Kezyel, dragon de la nature, et Oronem, dragon de l'ombre, se sont rencontrés sur un champ de bataille, à la fin de l'Âge des Conquêtes. Kezyel venait de prendre le dessus sur Oronem, et l'avait poursuivi jusqu'à son antre. Là, elle (il s'agit d'un dragon de complexion "femelle") découvrit les expériences menées par Oronem sur le vivant, dans l'espoir de créer une nouvelle espèce intelligente. Au lieu d'achever la masse sanguinolente, elle le contraint à un pacte de non-agression et le soigna.

Pendant plusieurs décades, ils continuèrent les expériences abandonnées par le Grand Dragon de la Nature. Ils commencèrent aussi à développer un sentiment qui ressemble à s'y méprendre à de l'amour. Un beau jour, Uruzar, frère de Kezyel, finit par la retrouver et essaya de ramener sa sœur à la raison : ses expériences allaient en effet à l'encontre de l'Édit draconique qui stipule que "Nul ne doit tenter de créer de nouvelles races." Kezyel choisit rapidement son camp, celui de son compagnon, et ils devinrent fugitifs. Suivirent des années de fuite, avant de se faire accueillir à Onyr par un mage curieux de voir leurs recherches, Maître Melakn. Il décida de les aider et subtilisa un puissant orbe de rêve (cf. le supplément *Les voiles de Nenya* p. 20). Celui-ci contenait un rêve de quiétude, utilisé par Nenya pour éviter que la population d'Onyr ne soit trop agressive En cavale, les trois fugitifs décidèrent de s'installer dans une ville du Royaume des Fleurs, la cité de l'orchidée.

Pendant plusieurs siècles, ils poursuivirent ainsi leurs expériences. Mais les plus belles histoires ont toujours une fin... Kalimsshar finira par jeter son ombre sur cette mystérieuse cité et retrouvera ainsi la piste de son arrière petit-fils. S'ensuivit alors un long travail de sape via des espions qui distillèrent leur venin dans l'oreille d'Oronem. Oronem permit ainsi à certains de ses frères de l'ombre de pénétrer dans la cité et partagea avec eux, pour le compte du Grand Dragon, le fruit de leurs travaux. Au cours d'une mémorable dispute, Oronem et Kezyel finirent par s'affronter, et cette dernière, vaincue, prit la fuite en se jurant de revenir tirer Oronem des griffes de sa famille. Plus tard, elle se lia avec une Prodige - Ysiria - et avec le dragon d'un des Élus de votre groupe. Celui-ci décida de l'accompagner jusqu'à la cité de l'orchidée pour "discuter". Ce fut une escapade dangereuse et mouvementée, mais au bout du compte Oronem ne voulut rien entendre et les combattit. Au moment d'agresser Kezyel, il douta un instant et elle et son Élue purent prendre la fuite, obligées de laisser leur compagnon dragon à côté d'eux. Kezyel, toujours pourchassée par ses frères, s'est alors réfugiée dans la cité de Flore alors qu'Ysiria décida de parcourir le monde à la recherche de l'Élu abandonné...

Évidemment, le personnage doit être pour le moins surpris. Nul doute qu'il va ruminer les moments où ses actes auraient pu affaiblir le Lien. Quoi qu'il réponde, la rencontre se terminera par cette sentence de la part du dragon : "Tu vas devoir partir en quête et retrouver mon descendant. La Prodige du nom d'Ysiria, qui semblait ne plus se soucier de lui, est venue me voir pour m'annoncer sa disparition, mais je n'ai pu lui soutirer guère plus d'informations. Tu la suivras, tu



retrouveras mon descendant, sinon tu périras de mes griffes."
Pendant ce temps, sur la place du marché... La Prodige s'est assise par terre et guette de temps à autre le ciel. Si les Inspirés s'approchent vers elle et lui adressent la parole, elle leur répondra d'une voix calme : "Attendons un peu, ils vont revenir." Le dragon finira par revenir déposer l'Élu, puis reprendra un envol spectaculaire devant la populace médusée.

Une éclaircie bienvenue

Une fois que le groupe se sera faufilé hors du marché pour pénétrer dans la traditionnelle auberge, la Prodige acceptera de s'expliquer en se tournant vers l'Élu. Elle prendra la parole : "Je me nomme Ysiria, et je suis la compagne de Kezyel, un dragon de Heyra lié au vôtre..." De la véritable histoire (cf. encadré), elle ne révélera que la fin, au moment où le dragon de l'Élu entre en scène. Elle indique aux personnages les étapes de leur voyage. Dans un premier temps, ils doivent se rendre à Havre afin de récupérer un voyageur du nom de Persalion qui les aidera à pénétrer dans la cité. Ils feront ensuite une halte à Témeth, qui est de toute façon sur leur route, afin que Melakn (cf. encadré "La véritable histoire") leur lance un sort pour pénétrer dans la cité de l'orchidée.

Lors de la conversation, Ysiria mettra de temps à autre mal à l'aise ses interlocuteurs, ses yeux bleus clairs semblant lire dans l'âme des personnages. Il s'agit en fait d'un prophète, pour qui les méandres de la psychologie humaine sont aussi faciles à démêler qu'un simple nœud coulant. Dans le cas où un personnage ait une Tendance Fatalité développée (score de 4 et plus), elle se sentira nerveuse et ne cessera de porter la main à sa besace, dans laquelle s'agite un rat gris (cf. le supplément *Les enfants de Heyra* p. 20), qu'elle a pris soin de récupérer dans l'enceinte d'Yris. Ces rongeurs sont capables de détecter les Tendances exacerbées mais ne possèdent qu'une faible chance de survivre en dehors de leur sanctuaire citadin... Le maintenir en vie va être une gageure pour Ysiria.

D'Yris à Havre

"Persalion, un voyageur, connaît bien la cité. Il loge actuellement à Havre et nous attend." Sur ce, elle prend sa besace et regarde les personnages avec un air de défi. Surpris par ce changement d'humeur, ceux-ci seront bien obligés de se préparer à un départ précipité. À la nuit tombée, elle demandera au nom du groupe l'hospitalité à la plus riche bâtisse d'un village... Au cours de la conversation avec leurs hôtes, elle réclamera le cheval le plus rapide et solide du village. Elle l'aura obtenu à leur départ, aux premières lueurs de l'aube.

L'activité bourdonnante de la province d'Yris laisse progressivement la place au silence inquiétant de terres plus sauvages.

Nocturne sanglant à Havre

Les lumières de Havre finissent par percer une nuit brumeuse. Ysiria ne perd pas de temps et se rend directement à la maisonnée de Persalion le voyageur, en menant habilement son cheval au travers d'une foule anarchique. La demeure de Persalion, est plongée dans l'obscurité. Elle est immense (deux étages ainsi qu'une écurie abandonnée), bâtie "en dur" et semble vieille d'au moins un siècle.

Une fois à l'intérieur, tout se passe très vite : le rat gris part comme une flèche de la musette d'Ysiria alors que des individus en armures sombres attaquent les personnages. L'opposition compte huit Séides et un mage de l'ombre et ils ne font pas de quartier ! Attendant patiemment que les personnages arrivent à la demeure, ils ont eu le temps de se placer soigneusement aux endroits stratégiques (accroupis sur les poutres du plafond, dans les coins sombres des pièces, etc.) et n'ont aucun scrupule à utiliser des armes de jet !

Au bout de quelques tours, des protecteurs interviennent et se rangent du côté des Inspirés. L'issue ne fait aucun doute, et le dernier Séide, grièvement blessé, est froidement achevé par un personnage qui ne semble pas être un simple protecteur. Après avoir laissé un bref répit aux personnages, il se tourne vers eux et enlève la capuche qui masque partiellement son visage. "Bonsoir, messieurs, je me nomme Odéon et j'ai à charge la protection des Édits draconiques au sein de cette ville. Je souhaiterai vous poser quelques questions..."

Un Inquisiteur dépité

Vos joueurs auront peut-être compris qu'ils ont affaire à un Inquisiteur ; dans le cas contraire vous pourrez toujours le leur suggérer, en détaillant la conduite et les actes de Odéon (lui-même ne mentionnera jamais sa fonction). Sinon, tant pis pour eux, ils le comprendront à la fin du scénario. Les personnages sont conduits à la tour des protecteurs, située au centre de la ville, non loin de celle de Szyl. Les personnages ne doivent pas avoir le sentiment d'être prisonniers - ce qui n'est de toute façon pas le cas. Mais Odéon ne desserrera pas les dents, sauf pour demander aux Inspirés de masquer leurs visages du mieux qu'ils peuvent. Il les amène jusqu'à son bureau et renvoie sa garde, mis à part deux protecteurs. La pièce est austère : quelques bouquins, habits, un lit non défait... La seule chose qui attire l'attention des personnages est l'impressionnante collection d'armures de tous types, toutes cabossées, dressées contre le mur.

"Je ne connais pas entièrement votre histoire, mais j'en sais suffisamment pour être surpris par votre comportement", commence Odéon en fixant du regard Ysiria. S'ensuit le récapitulatif de la discussion qu'Ysiria a eue avec Persalion, mais Odéon omettra volontairement ou non le Lien avec Oronem. Ysiria lui répondra calmement qu'elle ne peut rien lui dire de plus.



À bride abattue

Odéon essaiera de faire parler les personnages en leur posant des questions détournées, mais Ysiria coupera court à la discussion ("nous devons y aller"), se lèvera... et sortira de la pièce, sous le regard courroucé d'Odéon. Aux joueurs de voir comment ils réagissent. Odéon leur demandera de rester dans la ville afin d'élucider l'attaque des hommes de Kalimsshar.

Les personnages, une fois en fuite, font le voyage entre Havre et la Forêt Mère à bride abattue. De brèves haltes permettent juste à Ysiria de prendre soin des chevaux en usant de ses dons. Si les personnages veillent sur leurs arrières (par exemple si un des Élus du groupe est accompagné de "son" dragon) ils ne tardent pas à s'apercevoir qu'ils sont suivis. Il s'agit d'un groupe d'Inquisiteurs et de protecteurs - menés par Odéon lui-même - qui se sont rapidement aperçus de leur départ de la ville. Ceux-ci feront tout leur possible pour les rattraper.

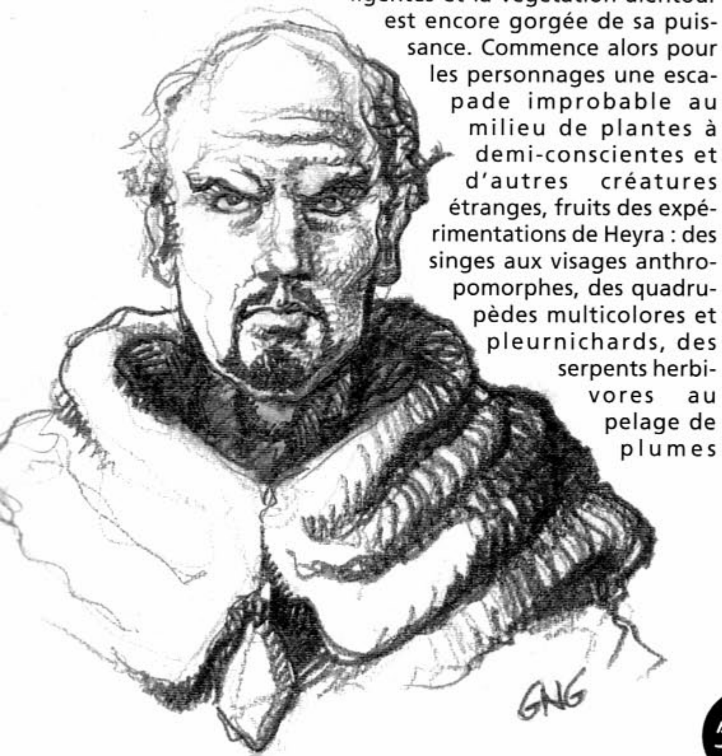
Vers la fin de leur chevauchée, alors qu'ils aperçoivent la Forêt Mère, Ysiria bifurque brusquement vers le nord. "Je connais un endroit où nous pourrons être tranquille et semer nos poursuivants", affirme-t-elle. Le problème, c'est que la compagnie d'Inquisiteurs n'est plus qu'à deux kilomètres d'eux.

À vous de mener une course poursuite haletante. Tout dépend en fait de la puissance de feu de votre groupe et peut être que certains personnages seront tentés (notamment s'ils ne sont pas de tendance draconique) par le combat... Petit rappel : tuer des Inquisiteurs est très mal vu, et si les personnages osent perpétrer un tel acte, il ne restera pas impuni !

La cascade des secrets

Au bout d'un moment, Ysiria se décide à pénétrer dans la forêt. Un quart d'heure après, celle-ci engloutit littéralement les personnages, les rendant invisibles aux yeux de leurs poursuivants. Les arbres autour d'eux semblent chuchoter.

Ysiria a en fait choisi de pénétrer dans la partie de la forêt où se trouve la Cascade des secrets (cf. le supplément *Les enfants de Heyra* p. 18). Heyra a utilisé sa magie ici, il y a de cela quelques millénaires, afin de créer des races intelligentes et la végétation alentour est encore gorgée de sa puissance. Commence alors pour les personnages une escapade improbable au milieu de plantes à demi-conscientes et d'autres créatures étranges, fruits des expérimentations de Heyra : des singes aux visages anthropomorphes, des quadrupèdes multicolores et pleurnichards, des serpents herbivores au pelage de plumes soyeuses, etc. Si les Inspirés essaient d'amadouer un "animal", peut-être que celui-là les suivra quelques heures mais il finira par rebrousser chemin.



Ysiria n'est pas venue là par hasard, mais pour récupérer la composante d'un sort : le pistil d'une fleur noire et visqueuse qui ne pousse que dans cette partie de la forêt. Melakn en a besoin pour lancer un sort de discrétion afin de rentrer dans la cité de l'orchidée.

Mauvais accueil à Témeth

Au bout de trois jours d'une difficile progression, des dragons de la nature viennent les chercher pour les amener à Témeth. Inutile de préciser que la Forêt Mère a des yeux, et que leur venue n'est pas passée inaperçue !

Des séquoias gigantesques apparaissent aux yeux des joueurs. Les habitations de la cité de Témeth y sont harmonieusement enchâssées. La cité semble extrêmement peuplée et les dragons sont nombreux, majoritairement de la nature mais aussi des cités, de l'air, du métal et de la pierre.

Les dragons se dirigent vers un arbre gigantesque, Weïan, qui abrite le repère de Heyra. Ils posent les Inspirés sur l'esplanade d'une magnifique bâtisse, tout en bois et aux tours effilées. Il s'agit du temple des Prodiges. Les dragons repartent, laissant la Compagnie au main de l'assemblée de Prodiges réunie là.

Les visages sont fermés et sévères. Des Prodiges s'approchent d'Ysiria et l'encerclent : "Le Grand Maître t'attend." Quant aux personnages, des Prodiges maîtrisant la magie s'approchent d'eux et leur lancent un sort de détection des Tendances. Selon le résultat, il se passe différents événements.

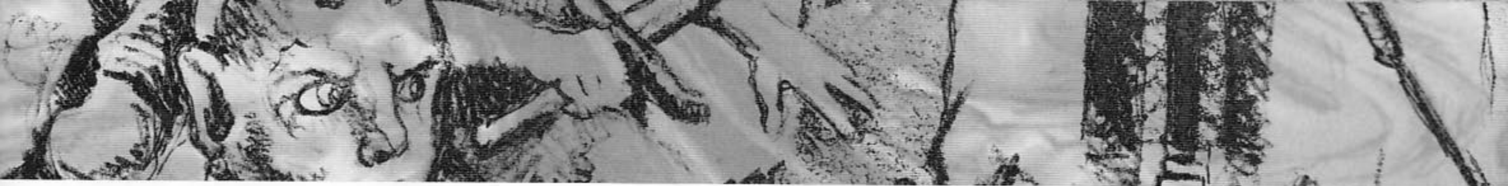
Si un ou plusieurs personnages possèdent en majorité une Tendance Homme ou Fataliste, les Prodiges l'amèneront dans une geôle. Si TOUS les personnages ont une Tendance Dragon développée, ils seront beaucoup mieux accueillis par les Prodiges, qui iront jusqu'à leur servir des rafraîchissements.

Les ramifications du mal

Le séjour à Témeth ne s'annonce pas des plus tranquilles. L'ordre des Prodiges suspecte en effet Kezyel, Ysiria et la Compagnie d'être des agents de Kalimsshar. Cette suspicion a été entretenue par Uruzar (frère de Kezyel) qui n'a jamais supporté le revirement de sa sœur, et par un certain Olbivaro, un espion envoyé par Oronem pour contrer les éventuelles velléités de règlements de compte de la part de Kezyel. Olbivaro est en fait un Prodige qui a vendu son âme à Kalimsshar et qui entretiendra la suspicion et le ressentiment des habitants de Témeth.

Melakn, le mage ami d'Oronem et de Kezyel, n'hésitera pas à les accueillir, voire à les cacher s'ils se retrouvent en vadrouille. Il s'agit d'un très vieil homme, que sa magie ne parvient que difficilement à maintenir en bonne santé. Il a trouvé un refuge dans une hutte, dans les limites de la cité, dans laquelle il prépare un sort qui permettra à Ysiria de rentrer discrètement dans la cité de l'orchidée. Pour le préparer, Melakn devra utiliser l'ingrédient qu'Ysiria a récupéré à la cascade des secrets et qu'elle a sur elle.

Les Inspirés auront aussi la possibilité de mettre la main sur Persalion. Celui-ci est un homme malingre et possède un pied bot, ce qui ne l'empêche pas de se déplacer très rapidement. Si les Inspirés le cuisinent, il se confondra en excuses. En fait, il n'a pas réellement trahi



Ysiria, mais a pris peur lorsque celle-ci lui a demandé son aide pour pénétrer dans la cité de l'orchidée. Il a donc naïvement demandé de l'aide aux protecteurs, et cette histoire a dû finir par remonter aux oreilles d'Odéon. Pris par le remords, il est allé se réfugier à Témeth, attendant patiemment Heyra. Il sera désormais prêt à aider les Inspirés du mieux qu'il peut.

Une question d'Étoile

Voilà la suite des événements. Ysiria va être jugée par une assemblée composée de ses pairs, durant laquelle elle sera condamnée à l'exil pour trahison ! Ce jugement peut paraître sévère, mais les insinuations d'Olbivaro ont fait leur œuvre. Mais pour entériner un tel jugement, il faut attendre l'assentiment de Heyra, plongée actuellement dans un profond sommeil. Ysiria reste emprisonnée à Weïan dans l'attente. Les personnages, quant à eux, sont invités à quitter la ville.

Nul doute qu'ils ne vont pas en rester là. Laissez-les tout tenter pour délivrer Ysiria. S'ils se montrent particulièrement ingénieux, ils y arriveront. Peut-être en confondant Olbivaro, qui possède après tout un haut score en Tendance Fatalité. Ou en se montrant particulièrement entreprenants lors du procès d'Ysiria. Les Compétences de magie de Melakn peuvent aussi être mises à contribution, ou ils peuvent convaincre Uruzar qu'il est allé trop loin.

Si vous souhaitez leur donner du fil à retordre, n'oubliez pas que Odéon et sa "suite" sont à leurs trousses !

Des nouvelles de Kezyel

Une fois Ysiria délivrée, nul doute que les personnages se dirigeront vers la cité de l'orchidée le plus rapidement possible. Celle-ci est située dans le Royaume des Fleurs (cf. *Prophecy* p. 33). Pendant le voyage, elle recevra un message de Kezyel. Le dragon a réussi à rentrer dans la cité de l'orchidée et à avoir une conversation avec Oronem. Celui-ci lui a annoncé que Kalimsshar avait fait venir une garnison de cinq-mille hommes, cinquante dragons, et qu'ils s'apprêtaient à envahir la cité voisine du glaïeul.
À la Compagnie de s'organiser, en sachant que le temps leur est plus que compté et qu'aucun dragon de la nature ou Prodige n'acceptera de les aider.

Enquête dans la cité de l'orchidée

La cité de l'orchidée est située dans une région vallonnée, à l'écart de toute autre habitation. Il n'y a pas de villages attenants, et elle n'est pas traversée par un quelconque cours d'eau, ce qui est pour le moins inhabituel pour une cité médiévale.

L'approcher n'est pas évident car les patrouilles sont nombreuses. Néanmoins, à un kilomètre de l'entrée, Persalion connaît une rivière souterraine, que les personnages pourront longer afin d'arriver jusqu'à un bâtiment délabré ; le sort de non-détection que Maître Melakn leur aura lancé au préalable leur permettra de passer les défenses magiques.

La cité de l'orchidée est composée de tours noires élancées à l'apparence fragiles. Elle est occupée par une garnison de cinq-mille hommes, et les personnages devront attendre la fin de la journée avant de pouvoir agir.

Une enquête rapide permettra de déterminer plusieurs éléments. La population de la ville semble assoupie et vaque à ses occupations sans s'occuper de rien d'autre. Un des rares endroits actifs de la ville semble être la caserne, où les soldats s'entraînent sans relâche et sortent de temps à autres effectuer des manœuvres, en ville ou à l'extérieur. Ils préparent la guerre contre la cité du glaïeul.

Le palais de l'orchidée

Kezyel est présente à l'intérieur du palais, et a réussi à faire naître le doute, au cours d'une longue discussion, dans l'esprit d'Oronem. Les deux dragons - qui ont adopté leur forme humaine - feront rentrer les personnages dans l'enceinte du palais, mais délivrer le dragon de l'Élu ne sera pas évident. C'est un dragon de Kalimsshar du nom de Kurustar qui a pris les opérations en main, et Oronem n'a guère plus de contrôle sur le cours des événements. Le dragon de l'Élu est maintenu captif dans les douves du palais. Sa conscience est endolorie par l'orbe du rêve, qui est suspendu juste au-dessus de sa tête. L'Élu ne pourra le délivrer que durant la confusion de la bataille, encore lui faudra-t-il passer sur le corps de deux mages et quatre Séides qui gardent l'orbe. Heureusement qu'il y a la Compagnie...

La cité du glaïeul

Cette petite ville fortifiée de dix-mille âmes est située à cinquante kilomètres au sud de la cité de l'orchidée. Il s'agit d'une cité qui accueille les réserves de grain du Royaume des Fleurs, elle est donc d'un intérêt stratégique indéniable. Cette ville ne s'attend pas du tout à la guerre, et les personnages vont avoir fort à faire pour réveiller la population, à moins qu'ils n'aient rencontré Nir le Prodige - le dirigeant du royaume - et que ce soit lui qui s'en charge. Aucune relation n'existe entre la cité du glaïeul et de l'orchidée, ce qui ne semble pas contrarier la population. Peut-être un effet indirect de l'orbe. En tout cas, Ulfuria, la "prince marchand" (commerçante de Statut 5), qui dirige la cité écoutera les personnages d'une oreille attentive et les prendra au sérieux (cf. le Bénéfice lié à ce rang). Elle fera ce qu'elle peut pour organiser les défenses dans le temps le plus bref qui soit et enverra un message à Nir le Prodige (dirigeant de la capitale du royaume) afin qu'il vienne renforcer les effectifs de la ville.

Pourquoi cette guerre ?

Kalimsshar souhaite déstabiliser le Royaume des Fleurs en s'en prenant à leur réserve de grains. Il a ordonné à ses serviteurs de déplacer l'orbe de Nenya à la cité du glaïeul, afin que cette invasion passe le plus inaperçu possible. Il ne se doutait pas qu'Oronem le trahirait.

Bataille finale

L'armée va se déplacer rapidement vers le lieu de confrontation. Selon les actions de vos joueurs, la cité tombera (ou non) dans les griffes de Kalimsshar. Kezyel partira se ranger du côté de la cité du glaïeul, alors qu'Oronem fera mine de rester avec ses frères avant de les trahir en pleine bataille. Celle-ci sera incertaine jusqu'à l'arrivée de fils d'Heyra, dépêchés par leur mère qui s'est réveillée. Ils feront pencher la balance en faveur de la cité du glaïeul, et les hordes de Kalimsshar se replieront dans la cité de l'orchidée.

Retrouvailles et ouverture

Oronem et Kezyel sortiront indemnes de la bataille, et redeviendront des fugitifs. Quant à la Compagnie, peut-être laissera-t-elle l'Élu et son dragon savourer leurs retrouvailles. Mais Odéon et ses hommes ne lâcheront pas prise et feront tout leur possible pour les retrouver.

Auteur : Raphaël Mournat
Illustrations : Grégory Geng

Personnages non-joueurs

Inquisiteur type

Caste : Protecteurs (Lieutenant)



FOR : 4	**RÉS** : 7	**Physique** : 5
INT : 4	**VOL** : 6	**Mental** : 3
COO : 3	**PER** : 5	**Manuel** : 2
PRÉ : 6	**EMP** : 5	**Social** : 4

Chance : 5 **Maîtrise** : 5 **Initiative** : 2d

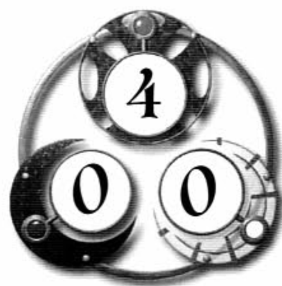
Armure : 25 (cotte de maille)

Seuils de blessure

Égratignure	OOO	
Légère	OO	-1
Grave	OO	-3
Fatale	O	-5
Mort	O	

Interdit : La Loi du Lien
Privilèges : Autorité, Cuirasse, Défense
Avantages : aucun
Désavantages : aucun

Tendances



Compétences : Armes contondantes 7, Armes d'hast 6, Armes tranchantes 4, Bouclier 8, Corps à corps 7, Discrétion 4, Esquive 7, Conn. des dragons 5, Lois 6, Langage des signes 4, Lire et écrire 7, Investigation 6 , Éloquence 4, Castes 2, Interrogatoire 7, Intimidation 4, Psychologie 4

Compétences supplémentaires (Odéon) : Commandement 9, Intimidation 7
Privilèges supplémentaires (Odéon) : Lucidité, Renseignements, Suspicion

Équipement : cotte de maille, masse d'armes, dracs d'argent, chevaux

Les mages de l'ombre

Caste : Mages (Mages)

Points de Magie : 17 (Ombre), 15 (Feu), 16 (Cité)
Privilèges de castes : Fétiche, Leurre, Messager, Sortilège, Tuteur

Compétences de magie : Magie instinctive 8, Magie invocatoire 8, Sorcellerie 6, Sphère des Cités 6, Sphère du Feu 7, Sphère de l'Ombre 9

Sorts :

- Cités : Cache-cache, Œil indiscret, Témoin de l'ombre
- Feu : Lame ardente, Torche éternelle, Conflagration écarlate
- Ombre : Frisson de la nuit, Globe ténèbreux, Pointe suintante, Tourbillon des abysses

Olbivaro

Caste : Prodiges (Statut 3)

FOR : 3	**RÉS** : 4	**Physique** : 2
INT : 6	**VOL** : 5	**Mental** : 4
COO : 4	**PER** : 5	**Manuel** : 3
PRÉ : 7	**EMP** : 6	**Social** : 6

Chance : 3 **Maîtrise** : 7 **Initiative** : 2d

Armure : aucune

Seuils de blessure

Égratignure	OOO	
Légère	OO	-1
Grave	O	-3
Fatale	O	-5
Mort	O	

Interdit : La Loi de la Méditation
Privilèges : Don de Kalimsshar, Don de Khy, Don de Kroryn
Avantages : aucun
Désavantages : aucun
Faveurs : La marque de l'ombre, L'ombre du doute

Compétences : Armes doubles 6, Corps à corps 3, Discrétion 9, Esquive 5, Conn des dragons 4, Géographie 6, Orientation 4, Lire et écrire 5, Cordes 3, Déguisement 5, Éloquence 7, Psychologie 5, Séduction 2

Équipement : bâton de combat ferré

Ysiria, Prodige de Statut 3

Ysiria possède des sorts et des Faveurs centrés sur les soins. Elle est une piètre combattante, et ne possède même pas de bâton de combat.

Melakn, mage de Statut 3

Melakn est un magicien qui préfère créer ses propres sorts (si vous êtes pointilleux, vous pouvez vous référer aux règles du supplément *Les voiles de Nenya* p. 46-47). Il possède aussi deux ou trois objets un peu extraordinaires et/ou magiques.

Massacre au snack !

Dernière réunion à la rédaction :
"- Bon. Y'a un scénario Zombies. Pour qui ? Benoît ?
- Ouaip. Cool.
- Il faut qu'il y ait un plan de snack-bar dedans.
- Ouaip. C... Ha ?"
(Intérieurement : Il a de drôles de lubies le nouveau rédac'chef, faudra faire gaffe).



Synopsis

Ce petit scénario (pas très sérieux) pour Zombies peut servir d'introduction à une initiation au jeu de rôle d'outre-tombe. Il est destiné à quatre ou cinq personnages humains débutants ou à peine plus (faudra attendre un peu pour jouer des zombies... juste un peu). Quelques encadrés intitulés "Hum, j'ai eu un gros morceau !" vous donneront des idées pour enrichir la trame principale de quelques aventures secondaires.

Introduction

Les personnages commencent cette aventure dans une cité dortoir dont les immeubles délabrés empilent rarement moins de vingt étages. Mieux vaut ne pas s'arrêter pour demander son chemin dans ce cloaque où même la police n'intervient plus. Nos héros viennent de recevoir des passes permettant de pénétrer dans une zone très surveillée du Sud de la ville (en fait la plus surveillée) composée de hangars anonymes aux vitres absentes. Impossible d'entrer ou de sortir de ce camp retranché. Les grilles qui l'entourent sont électrifiées, entourées de barbelés et surveillées non seulement par des caméras mais en plus par des patrouilles de maîtres-chiens peu avenantes. Et même si quelqu'un arrivait à sortir, il faudrait qu'il survive aux bandes de jeunes oisifs en mal de gogo à plumer.

Mais que cachent ces bâtisses ? Une base militaire ? Une secte religieuse ? Les locaux de la rédaction de Backstab ? Pire (oui oui, c'est possible). Les personnages, pour une raison que seul votre esprit torturé va trouver, viennent de pénétrer dans les studios de tournage du célèbre sitcom : *Amour et Saucisse-frites*. Peut-être y'a-t-il des réparations à effectuer, un problème comptable, une visite des studios gagnée suite à un tirage au sort. Peu importe, ils y sont et ils y restent (enfin... ils vont peut-être y rester).

Pour ceux qui auraient raté un épisode (voire deux), *Amour et Saucisse-frites* est une série mièvre de Cactus Blinis production, mettant en scène la vie de jeunes étudiants gérant un snack bar en même temps que leurs tribulations amoureuses, leurs partiels, la conjonctivite et les étés pluvieux. Les rires enregistrés ponctuent (et couvrent parfois) chaque phrase pour masquer la vacuité des dialogues et des histoires. Les acteurs sont des bellâtres pas assez doués pour être dans un boys band mais trop pour terminer vigile dans un supermarché. Les actrices, elles, voient leur cachet augmenter à mesure que le nombre de centimètres carrés de tissu qui les couvre diminue. D'ailleurs, dans le dernier épisode l'héroïne (Amandine, à la vie comme à la scène) a trouvé un job d'essayeuse de sous-vêtements pour renflouer les caisses vide du snack (grand sacrifice de sa part). Elle se balade donc la plupart du temps en nuisette. Bref... Un fleuron de ce que la télévision peut fournir de meilleur. Bien sûr, tout ceci ne peut pas exister, hein... hein ?

À bout portant dans la tête, y'a que ça qui les arrête !

Alors bon. On en était où ? Ah oui ! Les personnages reçoivent des passes pour circuler partout dans les studios. Ici, c'est l'effervescence. Des techniciens courent dans tous les sens, la sécurité ("ça va pas être possible monsieur", la version moderne du "None shall pass") est omniprésente mais le tout semble bien fonctionner. Laissez les joueurs se débrouiller un peu seuls, suivant les raisons qu'ils ont d'être au milieu de cette tourmente. Ils peuvent se rencontrer, faire connaissance et même, si vous vous débrouillez bien, devoir travailler ensemble sur les mêmes choses. Les grands absents sont les acteurs. En se renseignant un peu, on peut apprendre que le directeur de CB production les a tous convoqués dans son bureau et qu'il avait la mine des mauvais jours.

Hum, j'ai eu un gros morceau...

Un épisode comprenant un ours doit être tourné. Le problème c'est que la bête s'est échappée... depuis plusieurs heures. Elle s'est cachée mais commence à avoir faim et ne va pas tarder à réapparaître. L'odeur des chiens l'énerve et celle des hommes l'attire. Bref, de quoi occuper un personnage quelques minutes... Mais c'est sans danger, affirme le dresseur manchot.

Puis, au bout d'un petit moment, c'est le silence dans les studios. Les acteurs sortent de "meeting " (ils prononcent tous Métinge). Ils se regardent tous en chiens de Faïence et sont à peine plus aimable que des pitbulls. La seule qui semble vraiment atterrée n'est autre que la célèbre Amandine, qu'une petite suite de courtisans prend en chasse immédiatement. Si un des personnages cherche à se renseigner sur la nature de la réunion, il apprend que, justement, ce qui y a été dit est un secret et que cela doit le rester. Bien sûr, il est possible de tenter de faire parler un des acteurs (Lolo, DD, Zaza, Anne-ga, Nath, les siamoises Soso et Mag, Jean-Wab, Gwen, etc. A vous de trouver des surnoms encore moins crédibles.). Tous les moyens sont bons mais les bougres sont coriaces (cocaïne, alcool, cartes Pokémon, promesses bidons, mais surtout pas de se faire passer pour un fan). En fait, la série a perdu des parts de marché par rapport aux *Shampouineuses du Bonheur*, la concurrence directe (dont l'héroïne, Marie-Laurette, masse le cuir chevelu des ses clients en bikini). Le producteur/scénariste, Monsieur Jean (prénom) Claude (nom) a donc décidé de modifier en profondeur la série, ce qui passe par un changement de personnage principal. Amandine va se faire remplacer par l'un de ses collègues. Le choix du producteur n'est pas encore fixé et le plus méritant de l'équipe d'acteur sera désigné. Il n'a pas précisé la définition du mot méritant.

Tout ce petit monde s'isole dans les loges en attendant de tourner les prochaines scènes (un épisode par jour, voire plus), non sans quelques déclarations pleines de grandeur. Mag à Soso, sa sœur siamoise : " si je suis choisie, je ne te laisserai pas tomber " ou " C'est un choix cornélien comme disait Molière !". Bref, à vous d'improviser ce grand moment dramatique digne des meilleurs moments du *Big Deal*.

Hum, j'ai eu un gros morceau...

Soso marche sur le pied de Gwen "accidentellement". Cette dernière s'empresse de lui rendre la pareille. S'ensuit un crêpage de chignon à coup de projecteurs et de hache de service. Personne ne veut intervenir et si un personnage est trop proche, les deux furies le prennent à témoin. S'il répond mal...

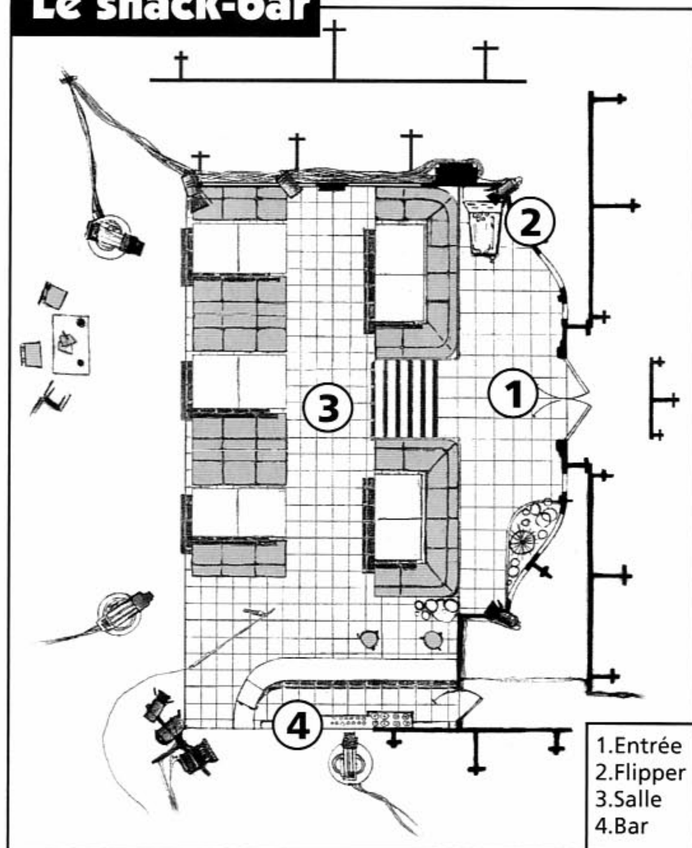
Puis, c'est le drame ! Une coupure d'électricité, des hurlements, un gémissement et... rien. Rien si ce n'est une mare de sang et des traces qui disparaissent dans les coulisses. Toutes les personnes présentes sont maculées des gouttelettes d'hémoglobines et deux protagonistes ont disparu : Monsieur Jean Claude et Amandine !

Ma femme me dit toujours...

Aussitôt l'alerte est donnée, les studios sont bouclés et les vigiles quadrillent toute la zone à la recherche des deux disparus. Le chef de la sécurité Arnold Bouchard, qui s'autoproclame garant de la bonne santé de tout le monde, ordonne à toute personne présente de se rendre dans le studio principal : le décors du snack. Il décide aussi qu'il n'a pas besoin de la police pour le moment et, se prenant pour un grand policier, il commence l'enquête. Aidé de quatre molosses, il fait aligner la cinquantaine de techniciens, acteurs, maquilleurs, cameramen et autres visiteurs pour



Le snack-bar



passer devant eux, un à un. Puis, arbitrairement, il en choisi quatre ou cinq et les emmène dans un réduit non loin pour les interroger. Ses méthodes sont barbares et dignes de la Gestapo : lumière dans la figure, petites claques et menaces au début. Ensuite, il passe aux grands moyens. Le pire, c'est que plus il devient violent, plus il panique intérieurement. Il sait que s'il n'obtient pas de résultats rapidement, il risque d'avoir quelques problèmes pour justifier ses actes. Bien sûr, il va s'en prendre en premier aux plus louches (les minorités en général).

Lorsqu'il s'en prendra aux personnages (comme pas hasard pris ensemble pour être interrogés), un maître chien va arriver, affolé, couvert de sang et tenant la laisse arrachée de son chien entre les trois doigts qui lui restent. Il hurlera à qui veut l'entendre qu'un monstre l'a attaqué. Le monstre en question ressemblait à Monsieur Jean Claude mais était ouvert de la gorge jusqu'au nombril. Pour le moment, seuls Bouchard, ses hommes, le témoin et les personnages sont au courant. Le raisonnement du chef de la sécurité est simple, il faut éviter d'ébruiter la chose. Nous sommes dans des studios, tout est possible. Conclusion, il fait évacuer tout le monde, sauf ses hommes, les personnages et ceux qu'il a tabassés un peu fort et qui attendent à l'infirmerie... En quelques minutes, le studio semble se vider et nos héros se retrouvent seuls avec la milice de Bouchard, qui commence vraiment à se prendre pour Dieu. Ils sont transférés à l'infirmerie où ils sont enfermés et surveillés par deux vigiles.

Lors de cet épisode, il est possible que les personnages essaient de fuir et de quitter les studios. Mais souvenez-vous : tout le périmètre est bouclé et les grillages sont électrifiés ! Et même si des personnages ingénieux trouvent une astuce, il y a fort à parier qu'ils se feront agresser dans le no man's land avoisinant. Qui est-ce qui va rentrer chez lui en caleçon ?

La mort vous va si bien

Bien entendu, les personnages ne peuvent pas rester inactifs. Après quelques minutes, le premier vigile reçoit un ordre dans son oreillette et quitte l'infirmerie, arme à la main. Le second est simple à occuper ou à neutraliser et si ce n'est pas le cas, il part à son tour un petit quart d'heure plus tard.

L'histoire en quelques morceaux

L'idée de ce scénario est de laisser croire aux joueurs qu'Amandine est responsable de la mort (et la zombification) de monsieur Claude. La perte du rôle principal d'*Amour et Saucisse-frites* est un motif suffisant mais c'est surestimer l'intelligence de la jeune actrice. En fait la série perdait trop d'argent suite à divers détournements du producteur et Amandine (sa maîtresse) le savait. Monsieur Jean Claude décida donc de simuler son assassinat (avec disparition de corps) et d'enlever Amandine. Il suffisait ensuite de la pendre et de laisser une fausse lettre d'aveux dans laquelle elle déclarait l'avoir tué à l'aide d'un poignard, puis de faire disparaître son corps dans l'acide. Plus de cadavre, un mobile et des aveux. Que demander de plus ? Il avait même préalablement tué et fondu dans l'acide un clochard pour que la police retrouve effectivement des traces de corps humain dans la baignoire de la loge d'Amandine. Et bien, le problème arriva pendant la panne d'électricité lorsque le producteur donna un coup sur la nuque d'Amandine, la tuant net au lieu de l'assommer. La donzelle, zombie, se réveilla aussitôt, lui trancha la gorge et emporta le corps avant de disparaître. Amandine ne se rend pas compte qu'elle est un zombie. Son corps n'a pas subi de modifications si ce n'est un creux à la base de la nuque et elle n'a pas encore besoin de tuer pour se nourrir. Enfin, pas trop. Du coup, elle est normale la majorité du temps (elle a peur, hurle, pleure, toujours en nuisette) et pendant quelques minutes, elle redevient un monstre mangeur de chair humaine. Le producteur, lui, est toujours sous cette forme et cherche à tuer un maximum avec l'ambition *post-mortem* de reformer son équipe (les zombies sont comme les rédac'chefs, ils ont de drôles de lubies). Il "pense" que filmer une dernière scène (le massacre des acteurs) et la diffuser pourra répandre la zombification dans tout le pays, puis dans toute la planète.
C'est lui qui contrôle tous les morts-vivants du studio (sauf Amandine même s'il essaye). L'abattre, c'est briser le lien qui les unis. Sans chef, les zombies vont disparaître et migrer vers d'autres studios où l'on tourne le quatrième opus de *Resident Evil*, le film (mais non je rigole, ils oseront jamais en faire plus d'un).
Au fait, pourquoi ces transformations en zombie ? Le clochard tué par monsieur Claude n'en était pas vraiment un. En fait, il était déjà mort et l'amener dans les studios a répandu le germe de zombification qui explique que les morts se relèvent. Mais ça, les joueurs ne le sauront sans doute jamais.

Et puis... le silence total. Plus un bruit. Plus qu'un ventilateur de climatisation qui s'arrête en même temps que l'électricité, le téléphone, etc. Et les portables ? Dans les studios rien ne passe à cause des protections imposées par la production pour garder les épisodes secrets. Rien ne peut arriver ou sortir de la zone qui ne soit contrôlé. Et bien entendu... la nuit tombe.

Que faire ? Tenter de survivre et de comprendre. En effet, dans l'obscurité, un à un, les vigiles vont tomber sous les griffes et les coups de dents des zombies, avant de se relever à leur tour ! Bientôt hommes et chiens vont se lancer dans une grande chasse, en commençant par le dernier vivier connu : l'infirmerie. Les pauvres diables tabassés par Bouchard (qui apparaîtra, toujours vivant, mais rendu fou par la peur), serviront de hors-d'œuvre aux monstres (et de leçon aux joueurs : il faut être prudents). Pour information, rappelez-leur les règles des films de zombies : ne pas fumer, ne pas avoir fait l'amour, ne pas boire de la Budweiser (là c'est *Scream*), ne pas être noir (ou d'une minorité quelconque), ne pas jurer et surtout ne pas s'isoler en disant : "Je reviens..." Quoi c'est du déjà vu ? C'est pas ma faute à moi !
Bon, compliquons un peu la situation.

La cavalerie lourde... très lourde.

Laissez un peu mariner les joueurs en suggérant plutôt qu'en les confrontant tout de suite à la triste réalité. Ils ne peuvent espérer sortir de la zone des studios, c'est un fait. Par contre, il y a trois lieux qui peuvent peut-être les intéresser : le central de surveillance, l'armurerie remplie d'armes factices mais aussi d'explosifs et autres fumigènes, et la salle de repos des vigiles où se trouve le râtelier qu'il suffit de forcer. Sinon, chez l'accessoiriste, il est possible de dégotter une tronçonneuse électrique (il faut la brancher pour se battre avec) ainsi que quelques outils de jardinage tout en aluminium. C'est d'ailleurs armé de ces outils que se promène un second groupe qui va croiser le chemin de nos héros.

L'ensemble des acteurs a vraiment beaucoup beaucoup réfléchi (comme moi avant d'accepter de faire ce scénario) et en est arrivé à la brillante conclusion suivante : tout ceci est une ruse de Monsieur Jean Claude pour choisir le héros avenir de la série. Ceux qui se dégonfleront seront éliminés de la course. Et tous les cadavres qu'ils ont déjà enjambés et qui bougeaient tout de même ne sont que des acteurs... Dans le même ordre d'idée, ils prennent les personnages pour des seconds couteaux qui apparaîtront dans la série. Ils leur parlent donc comme à des sous-fifres et leur donnent quelques conseils sur la façon de tenir leur "fausse arme ". En général, plus ce type de protagoniste est lourd, plus il met longtemps à mourir (regardez le *Prince des Ténèbres* de Carpenter !). A vous de jouer sur le côté ridicule des acteurs et le tragique de la situation !

Un a un, ils vont disparaître et être emportés (vivants) dans le studio principal où Monsieur Jean-Claude zombifié prépare la dernière grande scène de sa série *Amour et Saucisse frites*. Celle où tous ses personnages, coincés dans le snack, sont massacrés par des hordes de zombies. Du centre de contrôle, il est possible de voir que déjà certains, montés sur les tables, attendent, faussement terrifiés (ils pensent avoir affaire à des figurants déguisés en morts-vivants), entourés de monstres qui les surveillent. C'est le moment où Amandine, en larmes, va faire son apparition (reportez-vous à l'encadré : l'histoire en quelques morceaux). Le producteur essaye de l'attirer vers le studio principal, ce qui provoque chez l'actrice une sorte de somnambulisme (qui a tendance aussi à augmenter les crises de transformation en zombie).

Hum, j'ai eu un gros morceau...

Harry est détective de son état. Il a été engagé par la concurrence pour fouiner, espionner et surtout renseigner les producteurs adverses sur la nature des scénarios à venir. En fouillant le bureau de monsieur Claude, il a découvert ses malversations, mais aussi les quelques objets appartenant au clochard au fond d'une poubelle, et surtout la fausse lettre d'Amandine. Il a donc deviné le fond de l'affaire sans comprendre le rôle des zombies. À présent, il cherche à sortir et tire sur tout ce qui bouge (de façon très réfléchie).

Et là, il a fait Kapoué !

Heu... Coupez !

Les joueurs doivent comprendre que tout passe par le studio central (le seul endroit où l'électricité fonctionne encore) et par Monsieur Jean Claude. Quand il estimera avoir assez d'acteurs, il va tourner la scène de massacre et la copier sur vidéo. Ensuite, il partira avec sa troupe pour infiltrer la chaîne qui achète sa série et glisser la scène dans l'épisode à venir (dans douze heures). Son plan, il le dévoilera haut et fort à un personnage qu'il aura fait prisonnier. Les méchants adorent ça, c'est bien connu. Même si rien ne prouve qu'il ait raison, il faut agir.

Le sort des acteurs prisonniers est vraiment annexe mais en sauver un maximum peut servir à se faire des relations dans les médias par la suite. Bizarrement ce ne sont pas les personnages qui vont se retrouver coincés dans le snack, entourés de morts-vivants mais l'inverse. S'il est trop tard pour sauver des vies, il faudra empêcher les créatures de sortir. À l'inverse, si la scène n'est pas tournée, il faut "voler" des acteurs au producteur pour l'empêcher de mettre à exécution son plan. On peut aussi couper le courant, attaquer les caméras, prendre contrôle de la salle de mixage, pire, dérober les bandes de rires préenregistrés. Bref, la fin du scénario est à votre entière discrétion. Le seul moyen de s'en sortir vivant est d'agir et les joueurs devraient le comprendre rapidement.

Conclusion

Si nos braves héros s'en sortent, les studios vont exploser sitôt qu'ils auront mis le pied dehors. Il n'y aura plus aucune preuve de la présence de zombies ici. Pire, ils apprendront aux informations qu'on explique cette explosion et tous les morts par une fuite de gaz. Bref, si ce scénario n'est pas très sérieux, sa fin, par contre, devrait interpeller les joueurs. En effet, quelqu'un ou quelque chose de haut placé a soigneusement maquillé l'affaire. Se pourrait-il qu'une organisation soit au fait de l'existence des morts-vivants ? Peut-être est-ce un complot gouvernemental ? Un coup des extraterrestres ? Mais non, tu débloques Mulder... La vérité est ailleurs...

Auteur : Benoît Attinost
Illustration : Virginie Augustin

Viens voir papa...



Voici un petit scénario de Magna Veritas comme au bon vieux temps : ici pas d'intrigue linéaire, juste une description des lieux, des protagonistes, du background de l'affaire et d'une petite chronologie que les joueurs pourront bouleverser à loisir. Suit ensuite un épilogue qui pourra mettre la foi des joueurs à rude épreuve. Maintenant vous pouvez y aller : cocktails molotov, allumez, GO !

Synopsis

Depuis plus d'une semaine, le quartier des cerisiers à Créteil est mis à feu et à sang (surtout à feu en fait) par une bande de jeunes. Une petit douzaine le premier soir, ils sont maintenant une bonne cinquantaine à casser des vitrines, attaquer les flics et se rendre intéressant en brûlant des voitures dès que la nuit tombe. Ce genre de frasques est monnaie courante en l'an 2000 et la presse commence simplement à s'y intéresser. Il faut bien avouer que lesdits journalistes ne sont pas aidés pour faire leur travail : les flics font tout pour garder l'affaire secrète et de nombreux accidents étranges les affectent. Mais on ne peut pas museler très longtemps la presse, surtout en France. Le pot aux roses va donc bientôt être découvert et l'affaire du père Pousset va bientôt défrayer la chronique... A moins que les joueurs ne viennent jeter le trouble dans une affaire déjà pas très claire.

Le café du père tranquille

Les joueurs reçoivent un télégramme amené par un Ange de Didier tout ce qu'il y a de plus officiel (vous avez bien lu, c'est l'Ange qui est officiel, pas le message, mais cela, vos joueurs ne le découvriront certainement pas si vous vous y prenez bien). En fait, c'est un Ange ami d'un certain Ursule Glikou, un grand Ange black, soit-disant aux ordres de Michel mais qui est en fait une taupe de Christophe. Il a besoin d'un groupe d'Anges pour enquêter sans éveiller les soupçons de la hiérarchie. Bien entendu, cela tombe sur les personnages-joueurs. Ils se retrouvent donc vers 19 heures au café du père tranquille, un petit bar du centre du vieux Créteil. La cité des cerisiers est à peine à deux kilomètres à vol d'oiseau. A moins d'être vraiment branchés médias, ce qui se passe là-bas est inconnu des joueurs. Ursule se présente donc à eux en leur disant qu'il sert Michel avec rigueur et efficacité et qu'il a reçu l'ordre de servir de lien entre le Paradis et les joueurs pour cette mission. Il n'est pas vraiment crédible dans son rôle (celui d'un Michel). Pour lui, la mission est simple : des affrontements de plus en plus violents transforment la cité des cerisiers en champ de bataille tous les soirs sans aucune raison apparente. Ils doivent enquêter et servir de médiateurs pour que tout cela cesse. Ils ont carte blanche mais ni budget, ni matos, ni aide extérieure. Ils ne reçoivent que le numéro de portable d'Ursule.

Si les joueurs se méfient et prennent contact avec Notre-Dame, ils apprennent que nul ne leur a donné de mission. S'ils parviennent à obtenir des informations sur Ursule, ils apprennent que c'est un Ange de Christophe de Grade 3. À eux, ensuite, d'en tirer leurs conclusions. Notez que s'il est "balancé" par les joueurs, une enquête sera mise en place mais son grade fera qu'il se pourrait qu'il passe à travers les mailles du filet... Et qu'il en veuille ensuite aux joueurs.

La petite histoire du père Pousset

Tout a commencé il y a cinq ans lorsque le père Pousset, curé de son village et pédophile de son état, se fait choper, le pantalon sur les chevilles et le petit Mathieu en train de le prendre en bouche. Plainte des témoins, puis des parents de Mathieu. Les autorités religieuses font la sourde oreille et rapidement le ton monte. Cependant, il y a un hic. Pousset est un Ange de Laurent qui a déjà bien vécu et dont la ferveur anti-démons n'est plus à démontrer. Laurent se dit que son penchant pour la pédophilie est certes grave mais qu'en rien il ne perdrait un Ange aussi valeureux. Il estime donc qu'une pénitence de dix ans doit suffire pour le punir. Un peu comme un gag, Pousset est envoyé dans un quartier "chaud" de Créteil, dans une église qui ressemble plus à un bunker en béton qu'à une œuvre de Dieu. Là, il devra essayer d'évangéliser les populations locales (c'est le terme exact employé par Laurent) au mieux et se tenir tranquille au pire.

Seulement voilà, après trois ans d'abstinence, le père Pousset a une brusque montée de sève et s'en prend à de jeunes beurs qu'il attire non par les prières mais par de petits cadeaux qu'il leur fait (bonbons, jouets, un peu d'argent, etc.). Le problème est que les populations locales (dixit Laurent) ne croient pas vraiment en la loi française et ont décidé de faire la justice eux-mêmes. Ils attaquent donc tous les soirs l'église (protégée par des forces de l'ordre noyautées par les forces du Bien), et les bâtiments, voitures et passants qui sont à proximité. La situation est de plus en plus critique et les jeunes beurs de plus en plus violents. Laurent est mis au courant de l'affaire et envoie des hommes à lui pour calmer le jeu. Christophe est aussi prévenu et, sachant qu'il ne ferait pas le poids face à Laurent (qui a déjà sauvé son protégé au mépris de la parole de Dieu), demande à son fidèle Ursule de monter une équipe "bis" qui sera chargée de mettre toute cette affaire au grand jour. Reste à savoir si les joueurs seront dignes de cette mission.

Les protagonistes de l'aventure

Ursule Glikou : il se présente comme une sorte de Yannick Noah qui aurait fait de la boxe et des sports de combat pendant quinze ans. Il peut paraître un peu violent mais fond littéralement contre tout enfant qu'il pourrait rencontrer. Afin de jeter le doute chez les joueurs, vous pouvez le mettre face à un enfant afin qu'il se comporte comme le gros papa gâteau qu'il est. S'il est poussé dans ses derniers retranchements il avouera son petit mensonge (la fausse mission) mais utilisera son bagout et sa bonne foi pour tenter de se mettre les joueurs dans la poche.
Ange de Christophe de Grade 3, 24PP.



Auguste Pousset : c'est un Ange de Laurent de grande valeur mais qui a vraiment pété les plombs. Il se présente comme un grand dégingandé tout mince mais dont les prouesses physiques sont énormes. Il est capable de donner du fil à retordre aux combattants du groupe mais il y a très peu de chances qu'il s'en donne la peine : il est évident que Laurent est à ses côtés et que le nombre de Démons qu'il a renvoyé en Enfer excuse ses penchants pédophiles. Il en est tellement certain que si les joueurs se présentent comme des Anges et qu'ils l'accusent de pédophilie, il leur rira au nez en leur disant de revenir quand ils auront tué autant de Démons que lui. Le pire chez Pousset c'est qu'il est réellement certain que son statut lui permet de faire ce que bon lui semble avec les humains.
Ange de Laurent de Grade 2, 21PP.

Commissaire Bertrand : c'est un serviteur de Dieu nouvellement muté (moins de cinq ans) au commissariat du quartier des cerisiers. C'est un fanatique aux ordres de Laurent (pas directement bien entendu : il reçoit ses ordres par téléphone). Sa mission était, au départ, de garder un œil sur Pousset. Désormais, il doit utiliser toutes les forces dont il dispose (les hommes de son commissariat et ses relations dans la police) pour ne pas ébruiter l'affaire et tenter que le calme revienne dans la cité. Il n'y est pas parvenu jusqu'à présent et commence vraiment à se faire du soucis. Il ne dort presque plus et est donc particulièrement irritable. Confronté aux joueurs (et à leur vraie nature), il se peut qu'il explique toute l'affaire, pensant qu'ils œuvrent tous dans le même sens (il est rare qu'un serviteur de Dieu soit au fait des luttes de pouvoir angéliques).
Serviteur de Dieu (idem Lieutenant de police, *MV* page 92).

Mohamed Massouf : c'est un Ange musulman d'Hassan. Il a de très bons rapports avec ses supérieurs et connaît même un Archange chrétien : Christophe. C'est tout de suite vers lui qu'il s'est tourné lorsque les jeunes ont commencé à tout casser le soir venu. La haine du prêtre semblait leur seule motivation mais tout ce qui se passe depuis lui semble étrange : des jeunes de plus en plus agressifs, des forces de l'ordre prêtes à tout pour cacher ce qui se passe. Il ne sait plus trop quoi penser de tout cela et accueillera à bras ouverts des Anges chrétiens à moins que ces derniers ne soient visiblement racistes.
Ange de Hassan de Grade 1, 18PP (idem mais de Novalis si vous ne possédez pas les suppléments qui vont bien).

Camel Ysmed : c'est un jeune de la cité qui vient de sortir de prison. C'est un "jeune" Démon de Majûj qui essaie de faire de cette affaire LA bonne occasion de son passage au Grade 3. Il s'est donc lié d'amitié avec les caïds de la cité et les incite à mettre le souk tous les soirs. Il compte terminer cette flambée de violence par le massacre de Pousset et la destruction de l'église mais prend son temps afin de bien faire monter la sauce et de plaire à son Prince. C'est un être malfaisant et abject.
Démon de Majûj de Grade 2, 26PP (idem mais de Bifrons et intelligent, si vous ne possédez pas les suppléments qui vont bien).

Michel Renaud : Ange de Daniel de son état, Michel est venu dans le quartier des cerisiers pour foutre un peu la merde et ajouter un peu de chaos supplémentaire à la violence ambiante. Il a entendu parler de l'affaire par hasard et compte bien défendre l'église et le prêtre au mieux de ses possibilités. Il ne croit pas un mot des rumeurs qui traitent Pousset de pédophile, plus parce qu'il n'y attache aucune importance que par confiance en la hiérarchie chrétienne. Il ne sait pas que Pousset est un Ange et s'en moque bien. Il voit seulement ici l'occasion de défendre sa foi chrétienne sans s'occuper du reste.
Ange de Daniel de Grade 1, 16PP.

Comme vous l'avez compris, au moment où les joueurs arrivent dans la cité, aucun des protagonistes de l'aventure n'a de doute sur la nature humaine des autres (sauf Bertrand et Pousset qui ont de gros doutes et qui peuvent se rendre compte de leurs intérêts communs angéliques au bon vouloir du maître de jeu).

Hassan, Majûj, Kézako ?

Plus de traces des Anges et Démons musulmans dans la 3ème édition de *INS/MV*. Qu'à cela ne tienne : relisez les suppléments précédents du jeu (principalement *Insh'Allah* et le *Scriptarium Veritas*) pour en savoir plus. Les plus jeunes devront se faire raconter l'histoire par les copains et les plus patients attendront avec impatience le guide la troisième force. Pour faire court, Majûj est le Prince-Démon de la Bestialité et Hassan l'Archange de l'Unité. Tout est dans le titre...

Les forces en présence

Les jeunes de la cité : tiraillés entre les appels au calme de Mohamed et les imprécations de Camel, les jeunes sont désemparés. Ils sentent la situation devenir de plus en plus critique durant la journée mais ne peuvent s'empêcher de rejoindre les plus virulents le soir venu (souvent grâce aux pouvoirs dont Camel n'est pas avare pour modeler à sa convenance l'esprit de ses meneurs). Dans la plupart des cas, les joueurs qui les rencontreront dans la journée et/ou près du centre culturel où travaille Mohamed auront affaire à des jeunes sympas et prêts à les aider (ils pourront expliquer ce dont est accusé Pousset et ainsi diriger les joueurs vers le nœud du problème). La nuit et/ou dans les caves des immeubles de la cité, le tableau ne sera pas le même : ils pourront être agressés (au pire) et ne recevront ni aide ni explications (au mieux). Si Camel se rend compte de leur vraie nature, il tentera de téléguider des jeunes pour faire fuir les joueurs ou au moins les forcer à se séparer pour qu'il puisse leur faire la peau un par un. Car Camel n'est pas que mauvais, il est aussi lâche.

50 jeunes (idem Miliciens, *MV* page 94).

Les forces de l'ordre : entièrement dirigées par le commissaire Bertrand, les forces de l'ordre ne pénétreront dans la cité que la nuit tombée pour défendre l'église, et uniquement l'église. Ce comportement pourra attirer l'attention des joueurs. Durant la journée les policiers agissent comme à l'accoutumée et patrouillent partout sauf dans la cité des cerisiers. Ils feront tout pour que les joueurs passent le moins de temps possible dans la cité, quitte à les mettre en garde à vue "pour leur bien" (dixit le commissaire) à la moindre insistance.

20 policiers (idem Police Municipale, *MV* page 94).

Les skinheads de la Légion 88 : malgré un nom on ne peut plus provoc, les skins de Michel Renaud sont de parfaits serviteurs de Daniel. Ils appliquent d'ailleurs à la lettre les ordres de leur chef et peuvent apparaître à tout moment dans la cité, soit en se déplaçant dans leur J7, soit en passant par les égouts. Rien ne permet aux joueurs de les considérer comme des alliés la première fois qu'ils les verront, surtout si c'est la nuit, en pleine baston contre les jeunes du quartier (ou les forces de l'ordre d'ailleurs). Ils n'attaqueront pas les joueurs si ceux-ci restent dans leur coin mais les prendront à partie s'ils font mine de se mettre sur leur route.
8 skinheads (idem Skinheads, *MV* page 94).

Les lieux importants du scénario

Le quartier des cerisiers : c'est une cité toute vêtue de béton comme on en compte des centaines en banlieue parisienne (d'ailleurs, rien ne vous empêche de jouer ce scénario dans la banlieue de Lille, de Lyon ou de Marseille). Elle était calme avant que cette affaire ne se déclenche. En tout, le quartier comporte vingt-quatre grands immeubles de huit à seize étages, deux supermarchés, une dizaine de boutiques (plus le double fermées depuis plusieurs années), une poste, un commissariat et une église. Lorsque les joueurs pénètrent la première fois dans la cité, décrivez la vie qui s'y déroule (le jour) et l'ambiance de guerre civile (la nuit). N'insistez pas sur l'église dans un premier temps.

La maison de quartier : c'est en fait un centre culturel qui est appelé par les jeunes du quartier "la boîte à cerveau" à cause de la bibliothèque qu'elle recèle. C'est le domaine de Mohamed et le seul lieu qui est épargné par les attaques des jeunes. Camel ne sait pas pourquoi, mais il sent que son pouvoir est moins puissant dans ce secteur.

L'église : c'est une grosse bâtisse de pierre moche comme tout. Aucun Ange ne prendrait le pari qu'elle possède des pouvoirs et pourtant... elle en possède. Mais totalement choquée par ce qui s'est passé en son sein (les actes de pédophilie du père Pousset), elle n'ose plus rien faire, de peur de faire n'importe quoi. Cependant, lorsque les joueurs viendront arrêter Pousset ou lorsqu'un Démon entrera dans la place, elle agira soit pour aider les joueurs, soit pour attaquer le Démon. Il ne faut quand même pas pousser.
FO : 5, VO : 4, AP : 1, PP : 1, Grade 0.

Le commissariat : situé légèrement en périphérie du quartier des cerisiers le commissariat est une sorte de no man's land dans un monde de brutes. Cependant, il est évident qu'il est bien moins défendu la nuit que le jour, paradoxe que Camel va utiliser à ses fins.

Petite chronologie

Quoi qu'il arrive, le scénario se termine au soir du quatrième jour par la mort du père Pousset. Aux joueurs de trouver une solution avant cette dernière limite.

Jour J (journée) : les joueurs rencontrent Ursule au "père tranquille" et reçoivent leur mission. Ils peuvent se rendre en quatrième vitesse à la cité des cerisiers, quelques minutes seulement avant la tombée de la nuit.

Jour J (nuit) : journée normale pour la cité : voitures incendiées, boutiques pillées et attaque en règle de l'église protégée par les forces de l'ordre. Les joueurs peuvent mesure l'ambiance de la cité et prendre les premières mesures.

Jour J+1 (journée) : Mohamed se rend compte de l'arrivée des joueurs et commence à demander aux jeunes de se renseigner sur eux. Il ne tentera rien pour l'instant.

Jour J+1 (nuit) : la violence deviendra de plus en plus intense. Une jeune fille de la cité sera violée pendant les émeutes (à cause des pouvoirs de Camel). Au matin, dégoûté de ce qu'il a fait, le violeur se tuera dans une cave en se tirant une balle dans la bouche. Les forces de l'ordre chargent les manifestants pour éviter qu'ils brisent les carreaux de l'église.

Jour J+2 (journée) : Michel Renaud et sa légion 88 arrivent dans le quartier. Ils passent leur après-midi à boire dans un café qui accepte les rasés et font preuve de toute la provoc dont ils sont capables (en entonnant des chants skins par exemple).

Jour J+2 (nuit) : l'attaque de cette nuit est bien mieux organisée que la veille. Dans un premier temps le café qui a accueilli les skins dans la journée est mis à sac et l'alcool répandu partout. Les skins contre-attaquent. Les jeunes se dérobent et attaquent ensuite en même temps l'église (diversion) et le commissariat où ils volent des armes et torturent deux jeunes policiers (Camel est présent).

Jour J+3 (journée) : calme plat.

Jour J+3 (nuit) : l'église est prise d'assaut par les jeunes. Les forces de l'ordre sont repoussées avec les armes à feu volées la veille. Les skins ne peuvent rien faire pour empêcher le meurtre du prêtre et le saccage de l'église. Le lendemain la nouvelle fait la une des journaux et les joueurs échouent...

Épilogue

Lorsque toute l'affaire sera démêlée et que le Démon de Majûj sera éliminé, les joueurs seront face à un cas de conscience : Ursule leur apparaîtra et leur avouera son vrai rôle dans l'affaire. Les plus intégristes du groupe risqueront de trouver déjà la nouvelle un peu dure. Il leur dira ensuite de témoigner pour que Pousset soit renvoyé au Paradis avec une belle limitation au cul (interdit de sexe sera le minimum) sachant que pour cela ils récupéreront un ennemi de taille : Laurent. A eux de voir. S'ils refusent, c'est Christophe qui leur en voudra. Techniquement parlant la deuxième solution est la moins pire, mais si les joueurs écoutent leur cœur...

Auteur : CROC
Illustrations : Bertrand Bès

Les chiffreurs

Trois nouvelles Carrières Avancées pour Warhammer

Ces trois Carrières sont liées à la cryptographie (ou chiffrement). Centrées sur les lettres et leur manipulation, elles ont l'avantage de faire évoluer les PJs dans des univers très différents : l'armée, les intrigues de cours, et la magie. Voilà qui permet une évolution riche et variée...

La Carrière de Chiffreur Militaire n'est accessible qu'à partir des Carrières suivantes : Estudiant, Milicien et Soldat. La Carrière de Secrétaire du Chiffre n'est accessible qu'à partir des Carrières suivantes : Estudiant, Gentilhomme et Scribe. La Carrière de Kabbaliste n'est accessible qu'à partir de la Carrière de Secrétaire du Chiffre.

Chiffreur Militaire

Les Chiffreurs Militaires travaillent principalement en période de guerre. Engagés dans des armées de noblesse fixes, leur rôle consiste à coder et à décoder les ordres de missions envoyés aux différentes troupes lors des mouvements de campagne. Bien qu'ils soient positionnés en retrait sur les champs de bataille, leur métier reste dangereux. Il n'est pas rare que la victoire d'une campagne militaire dépende de l'efficacité de ces chiffreurs. Pour ses raisons, et pour s'assurer leur loyauté, les seigneurs n'hésitent pas à les payer grassement.

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10								+10	+10	+10	+10	

Compétences : Alphabétisation, Cryptographie, Équitation - Cheval, Langage secret - Jargon des batailles.

Dotations : Arme simple, Matériel d'écriture, Tablette escamotable, Carnets de déchiffrement, Un pigeon voyageur, Cheval sellé et harnaché, 5d6 Couronnes.

Débouchés : Secrétaire du Chiffre, Sergent, Espion.

Secrétaire du Chiffre

Les Secrétaires du Chiffre évoluent dans les sphères de la noblesse. La plupart du temps au service exclusif d'un seigneur, ils sont en charge du chiffrement de tous ses courriers secrets : campagnes militaires lointaines, tractations diplomatiques, intrigues et affaires de cœur. Spécialistes en cryptographie, les Secrétaires du Chiffre sont très respectés et jouissent d'une place de confiance qui leur permet d'être dans l'intimité du pouvoir et des intrigues de cours. Il existe cependant quelques Secrétaires du Chiffre indépendants qui parcourent les routes et travaillent, par périodes, au service de tel ou tel employeur. Ils sont rares et ne sont jamais en charge de secrets réellement importants.

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
									+30	+20	+30	+20	

Compétences : Cryptographie, Étiquette, Langage secret - Classique, Linguistique, Pictographie.

Dotations : Matériel d'écriture, 1D6 Cadrans de chiffrage, 10d6 Couronnes, Encre magique.

Débouchés : Avoué, Érudit, Espion, Kabbaliste.

Kabbaliste

Après plusieurs années de pratique, il arrive que certains Secrétaires du Chiffre interprètent de manière mystique la manipulation des lettres qu'ils opèrent chaque jour. Tout leur travail est basé sur l'occultation et la découverte de secrets. Lorsqu'au fil du temps ils apprennent des codes de plus en plus sacrés (et donc moins connus...), comme les symboles alchimiques ou le Magikane, ils abandonnent parfois leur conception profane du langage pour y voir une manifestation divine ou un artefact magique. Ils se dirigent alors peu à peu vers les pratiques magiques ou spirituelles.

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
									+30		+30		

Compétences : Connaissance des runes, Éloquence, Langue hermétique - Magikane, 50% / Langue étrangère, 50% / Connaissance des parchemins.

Dotations : 1 Cadran de chiffrage mystique, Encre sacrée, Robes.

Débouchés : Apprenti Alchimiste, Apprenti Sorcier, Initié (généralement de Ranald ou de Véréna).

Pour un meilleur usage de cette aide de jeu, reportez-vous à la rubrique *Pour la petite histoire* de ce même numéro, qui traite de l'*Ars Notaria*.

Auteur : 7.7
Illustration : Bertrand Bès

Mini-maxeur : plus qu'un métier, une vocation !

Que le retard accumulé par la version française de D&D 3 ne nous détourne pas de notre objectif premier : décortiquer les règles pour en tirer un maximum d'avantages. Car, contrairement à ce que vous pouvez penser, il n'y a pas que les joueurs de Magic qui passent des heures à chercher la combo ultime... Et puisque nous sommes sympa chez Backstab, on vous propose en prime des nouveaux feats, histoire que vous puissiez vous amuser un peu.

Combos spéciales

Blind-fight feat + sort Darkness
Un combat dans l'obscurité totale n'est pas de tout repos. En temps normal, même si votre jet d'attaque est supérieur ou égal à la classe d'armure de votre adversaire, vous avez encore 50% de chance de le rater. Avec le feat Blind-fight, ce pourcentage est réduit à 20%. Dès lors, si vous voulez conserver l'avantage contre des adversaires jouissant de la darkvision, la meilleure technique consiste à associer le sort Darkness à l'utilisation de ce feat.

Combat Reflexes feat + sort Cat's Grace
Plus le nombre d'adversaires est important dans un combat, plus vous avez de chance de bénéficier d'attaques d'opportunité. Cette technique s'adresse en priorité aux barbares qui, en pleine rage berserk, devraient rapidement réduire les rangs du camp adverse. Le sort Cat's Grace accélérera d'autant l'issue.

Greater Cleave feat + sort Death Knell
Une association destructrice. Imaginez un guerrier avec ce feat et un clerc derrière lui capable de lancer plusieurs fois le sort Death Knell. Le résultat sera surprenant. Plus le guerrier tuera de gens, plus le clerc deviendra puissant...

Improved Critical feat + sort Keen Edge
Une méthode efficace pour tripler le threat range de vos armes. Cela augmente d'autant vos chances d'effectuer un coup critique sur votre adversaire, une aubaine pour les voleurs et leurs attaques sournoises. À noter que rien ne vous empêche de choisir l'arbalète comme catégorie d'arme pour ce feat. L'avantage, c'est que dans ce cas, le sort Keen Edge vous permet de disposer pendant un temps limité d'une cinquantaine de carreaux particulièrement meurtriers (critical : 15-20/x2, durée : 10 minutes/niveau).

Improved Unarmed Strike feat + sorts de toucher
Cette combinaison permet à un lanceur de sort de mener à bien son sort de toucher sans risquer de subir une attaque d'opportunité. Ceci est particulièrement utile et rentable, par exemple pour un clerc qui a choisi l'option "Inflict Wounds".

Mounted Combat feat + Charge
L'adversaire qui doit contrer cette charge est confronté à plusieurs problèmes. *Primo*, il doit être assez résistant pour encaisser les dégâts des attaques du cavalier et de sa monture. *Secundo*, s'il décide de lutter contre la monture, le cavalier peut esquiver une attaque touchée par round en effectuant un jet d'Équitation. Petite précision et non des moindres, si le cavalier est armé d'une lance lors de la charge, ses dégâts sont doublés, et même triplés s'il bénéficie du feat Spirited Charge.

Point-blank Shot feat + Rapid Shot feat
Pas besoin d'avoir inventé l'eau tiède pour dénicher cette combo, qui n'en est d'ailleurs pas une. Une attaque supplémentaire par round avec une arbalète lourde, c'est potentiellement 2d10 de dégâts par round, sans compter les éventuels critiques... Pour ne laisser aucune chance à votre adversaire, couplez cette technique au feat Improved Critical et au sort Keen Edge (cf. plus haut).

Silent Spell feat + sort Silence
Un grand classique qui permet de se prémunir contre les lanceurs de sorts d'en face. Un avantage énorme pour un coût somme toute assez mineur (les sorts lancés en silence sont considérés comme d'un niveau supérieur).

Silent Spell feat + Still Spell feat + sort Gaseous form
Sous forme gazeuse, le lanceur ne risque pas grand-chose, mais il ne peut pas incanter de sorts avec des com-

On fait comment ?

Pour isoler les faiblesses de *D&D 3*, pas besoin d'être devin, il suffit de lire et de relire en boucle les chapitres consacrés aux feats, au combat et aux sorts dans le *Player's Handbook*. Ce sont les trois principaux aspects à partir desquels vous pourrez construire des centaines de combo. À ne pas négliger au fur et à mesure de l'évolution de vos personnages, la section réservée aux classes : le "multi-classage" est une autre technique pour booster les performances de votre PJ.

Avis à la population

Vous avez trouvé la combo ultime pour *D&D 3*, manifestez-vous par courrier (Backstab, 29-31 rue Chaptal, 75009 Paris). Les idées les plus originales seront publiées dans les prochains numéros de Backstab.

posantes verbales, somatiques et matérielles ou des focus. Grâce à ces deux feats, non seulement il est hors de danger, mais en plus il peut recourir à sa magie pour aider ses camarades (sorts avec des composantes verbales et/ou somatiques uniquement). Le seul bémol est que les sorts lancés en forme gazeuse sont considérés comme étant de deux niveaux supérieurs.

Weapon Finesse feat + sort Cat's Grace
Les voleurs font en général de très bons arbalétriers et d'excellents assassins, mais au corps à corps ils ne font pas le poids face à un guerrier. Avec ce feat, plus besoin de se soucier de la Force quand vous créez votre personnage. Le sort renforcera autant ses capacités (compétences, etc.) que ses chances de toucher ses adversaires (en attaque sournoise notamment).

Sort Daze
Voici un sort de niveau 0 réservé aux bardes, magiciens et sorciers qui devrait faciliter grandement la tâche des personnages de bas niveau. En effet, toute créature de moins de 5 dés de vie qui rate son jet de protection ne peut plus rien faire pendant le round.



Sort Haste
Le feat Quicken Spell permet certes de lancer deux sorts par round, mais son coût est prohibitif (le sort accéléré est considéré comme s'il était de quatre niveau plus élevé) et il n'est pas à la portée du premier venu (magicien niveau 7 minimum). Avec le sort Haste, un magicien peut, dès le niveau 5, lancer deux sorts par round pendant une courte durée (1 round par niveau). C'est beaucoup plus rentable, d'autant plus que le lanceur bénéficie au passage d'un bonus de +4 à sa classe d'armure.

Sort True Strike
Un bonus de +20 à un jet d'attaque, on peut difficilement rêver mieux. Ceci est d'autant plus intéressant qu'il suffit d'acheter un niveau de magicien pour pouvoir en bénéficier. Une option de " multi-classage " particulièrement avantageuse pour un guerrier et un barbare.

Nouveaux feats

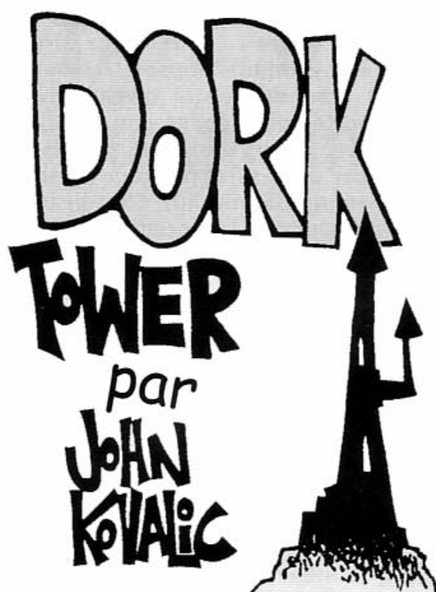
Advanced Combat Casting [General]
You are adept at casting spells in combat.
Prerequisite : Combat Casting
Benefit : You no longer need to make Concentration checks to cast a spell while on the defensive (see Casting on the Defensive, page 125).

Greater Expertise [General]
You are trained at using your combat skills for defense as well as offense.
Prerequisite : Int 13+, Expertise
Benefit : When you use the attack action or full attack action in melee, you can take a penalty on your attack and add the same number to your Armor Class. This number may not exceed your Strength modifier or your base attack bonus, whichever is higher. The change to attack rolls and Armor Class last until your next action. The bonus to your Armor Class is a dodge bonus.

Greater Critical [General]
Choose one type of weapon, such as longsword or greataxe. With that weapon, you know how to hit where it hurts.
Prerequisite : Proficient with weapon, base attack bonus +8 or higher, Improved Critical (same weapon)
Benefit : When using the weapon you selected, your critical multiplier is increased by 1.
Special : You can gain this feat multiple times. The effects do not stack. Each time you take the feat, it applies to a new weapon.

Improved Power Attack [General]
You can make exceptionally powerful melee attacks.
Prerequisite : Str 13+, Power Attack
Benefit : On your action, before making attack rolls for a round, you may choose to substract a number from all melee attack rolls and add the same number to all melee damage rolls. This number may not exceed your Strength modifier or your base attack bonus, whichever is higher. The penalty on attacks and bonus on damage apply until your next action.

Auteur : Michaël Croitoriu
Illustration : D&D3 Player's Handbook


DORK TOWER
par
JOHN KOVALIC


Matt… J'ai réfléchi à mon perso pour la campagne. Je jouerais bien une fille.
Une fille ?


Tu veux jouer une fille ? Eh bien, ça peut ajouter une dimension au jeu.
C'est ce que j'pense.


J'ai toujours admiré tes capacités d'interprétation.
C'est vrai qu'incarner un personnage féminin demande du talent.
Et une certaine maîtrise.
Vous croyez ?


Et ce genre d'exercice peut mener à une meilleure compréhension entre les sexes.
Une bien noble tâche.
Cool !


C'est une idée trop top, Igor.
Un vrai défi.
Impres-sionnant.
Merci les gars.


Pervers.
Obsédé.
Satyre.
Vous croyez que les elfes noires portent du cuir ?



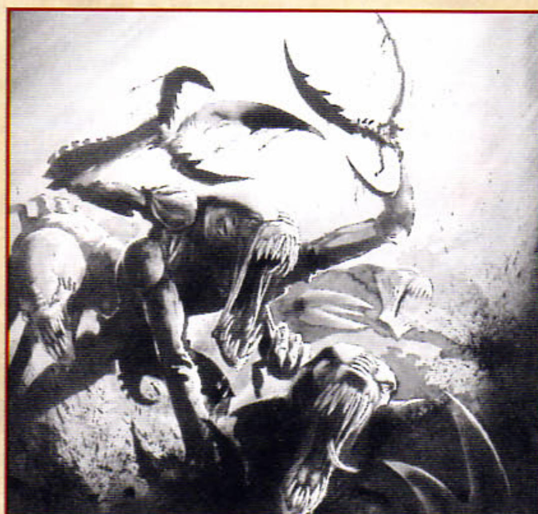
Au sommaire de ce Parabellum : des news, un scoop sur le Codex Tyranides, un rapide coup d'œil sur le nouveau jeu de figurines Voïd, un zoom sur Warhammer Ancient Battles, et un guide pour convertir votre armée de Warhammer à la nouvelle édition...





Codex : Tyranides

Tout ce que vous allez lire n'est pas le fruit de mon imagination ou issu de bouffées de délire suite à l'absorption de champignons hallucinogènes. Malheureusement, ce ne sont pas des données fournies officiellement par Games Workshop. Disons que c'est une compilation de ce qui traîne sur le net à ce sujet. À lire avec des pincettes (et les stealers n'en manquent pas).



Les unités

Ici, rien de bien nouveau à part un choix d'attaques rapides (les raveners) qui se déplacent de 9ps en mouvement normal et de 9ps en charge. Les hormagaunts qui sont du coup assez lents (!) deviennent des choix de troupes. Tout le reste est identique (au moins le nom) avec la liste du livre de base.

Les armes

Ici, on ne peut pas dire qu'il n'y a pas de changement. La plupart des unités tyranides peuvent "faire pousser" des armes, des biomorphes comme ils disent. Et les caractéristiques desdites armes dépendent directement des bestioles qui les portent. Par exemple, la plupart sont Assaut X, X étant le nombre d'attaques que possède la bête. Idem pour la Force de l'arme qui est souvent en rapport avec la Force de la bestiole. On trouve aussi des armes sur des créatures qui n'avaient pas l'habitude d'en avoir : un carnifex avec un canon venin, ça va faire tout drôle.

Pour le corps à corps, les marines et les terminators vont pouvoir respirer un peu : les genestealers n'annulent plus les sauvegardes mais, comme le lictor (voir le numéro de *White Dwarf* qui va bien), blessent automatiquement et sans sauvegarde, sur un jet de toucher de 6. C'est quand même mieux. Plus rigolo, les spores-mines n'explosent plus automatiquement au contact des non-tyranides mais ce sont les créatures synapses qui les font exploser mentalement.



Les psioniques

Les créatures les plus puissantes mentalement (prince tyranide, zoanthrope) disposent de plusieurs pouvoirs psis, au même titre que le premier eldar venu. La plupart des pouvoirs sont offensifs et puissants (mais coûteux). Cette remarque est d'ailleurs valable pour toute l'armée : les tyranides sont plus forts mais aussi beaucoup plus chers. Les armées "weenies" ne seront plus à la mode (voir aussi ci-dessous à ce sujet).

Quelques trucs en plus

Les bombardements préliminaires sont traités différemment avec le *Codex : Tyranides*. Les malchanceuses unités commenceront la partie entourées de spores-mines : un vrai bonheur. Les règles de créatures synapses ont aussi changé. En dehors du contrôle de leurs leaders, les tyranides retrouvent leurs instincts primaires et agissent selon leur nature propre : les stealers chassent, les zoanthropes fuient, etc. Il reste tout de même une bonne nouvelle pour tous les adversaires des tyranides : une nouvelle règle permet de tirer sur les grandes créatures (carnifex et princes), les figurines ne bloquant pas les lignes de vue sur leurs petits camarades.

Les figurines

Comme vous le verrez sur les photos "pirates" prises sur les lieux des divers Games Day de l'année, les figurines de tyranides sont une sorte de compromis entre des insectes (comme avant) et les races qu'ils ont assimilées : les







psis ressemblent à des eldars, les guerriers à des orks, etc. Du bon boulot en tout cas et qui donne envie d'une seule chose : que ce codex sorte le plus vite possible (estimation : printemps 2001).



Remerciements à El Dep' et aux autres membres de la French Waaagh (la mailing list qui va bien) pour les photos de tyranides.

Croc



Dernière minute : Voïd en v.f.



Suite à la mort de Target Games, une partie du staff créatif de la société a monté une nouvelle structure, baptisée i-Kore, pour publier un nouveau jeu de combat avec figurines, intitulé *Voïd*.

Il s'agit d'un jeu au background futuriste, dans lequel sont dépeintes cinq armées (dont les gammes de figurines sont bien sûr disponibles). Il y a les Junkers (un empire autoritaire et violent), les Viridians (une société capitaliste et commerciale, dont les soldats ont le plus hérité du look *Warzone*), les Syntha (une société égalitaire dans laquelle la technologie est très développée), V.A.S.A. (une organisation militaire fondée par les précédentes factions pour maintenir la paix), et les Koralons (des extraterrestres).



Côté système, on sent l'héritage de*Warzone*. Les tables de résolution sont simples, faciles d'utilisation, et le moteur du système tourne avec le d10. Les unités sont définies par des caractéristiques classiques (Corps à corps, Tir, Force, Résistance, Blessure, Commandement, Taille, Mouvement) et les joueurs les activent une par une, tour à tour.

Les tours de jeu sont divisés en trois phases : une phase de "Marker" durant laquelle on retire (éventuellement) les marqueurs des unités en alerte ; une phase d'Initiative, et une phase d'Activation durant laquelle les unités se déplacent, se mettent en état d'alerte (comme l'overwatch dans *Space Hulk*), tirent ou engagent des corps à corps.

Il faudra prendre le temps de passer le système à la loupe et de le tester pour en dire plus. Quoi qu'il en soit, *Voïd* devrait permettre de réutiliser la plupart des figurines SF, ce qui est déjà une bonne chose.





S'il a reçu un succès notable outre-Manche, *Voïd* est pour l'instant passé totalement inaperçu en France, tout simplement parce qu'il n'a jusqu'à présent pas été beaucoup distribué. Cela devrait être arrangé sous peu. La jeune structure française des "Gobelins Associés" a pris le contrat de distribution exclusif en France et désire mettre au point un mode de distribution évacuant toute concurrence entre distributeur et revendeur. On leur souhaite bonne chance et on attend avec impatience leur traduction française du jeu, qui vous sera offerte pour l'achat d'un blister de figurines *Voïd*. Si, si, offerte, vous avez bien lu.



Pour télécharger les règles de *Voïd* en anglais : **www.i-kore.com**

Pour plus de renseignements sur la v.f., contactez : Les Gobelins Associés, 11 rue de Bailly, 54000 Nancy. Ou écrivez sur le net à : gobking@club-internet.fr

7.7





Des news

... comme s'il en pleuvait

+++ Games Workshop sort des éléments de décor pour *Warhammer 40K* et *Warhammer Battle*. Au menu, des murs, des collines, des tapis de jeu à encoller, des murs, des barricades, des haies et une tour en ruine. Le tout est déjà peint et relativement bon marché. Ça me fait d'ailleurs penser qu'Asmodée fait la même chose pour *Demonworld* depuis plus d'un an. Ces décors de toute beauté sont en vente dans toutes les bonnes charcuteries et il y en a déjà une bonne vingtaine de modèles. +++



+++ Une naissance ! Nous souhaitons une longue et heureuse vie à *Ravage*, la revue des jeux de combat avec figurines fantastiques. Au menu *Warhammer* à toutes les sauces, Rackham, *Demonworld* et un jeu inédit traitant des actions commandos. On regrette un titre un peu ras-du-front mais le contenu est bon et l'ouvrage fort bien mis en page. +++



+++ Le monde du jeu verra se dérouler le 2ème championnat de France de Demonworld. Les coaches sont interdits mais les spectateurs peuvent se presser nombreux autour des tables : on verra de nombreuses parties en 1500 points et une finale très haute en couleur (je sais tout mais je ne dirais rien). +++

Coup d'œil sur Warhammer Ancient Battles



Un jeu hors du temps...

Lorsque l'on jette un coup d'œil sur cette (nouvelle) édition spécialisée de *Warhammer*, on s'interroge sur l'utilité de l'affaire. Simuler des batailles historiques est une bonne chose mais utiliser le système de *Warhammer* peut sembler être une gageure. En effet, même s'il est loin d'être inintéressant, le système de Warhammer est tout sauf simulationniste. En fait, tout joueur de jeu de réflexion ne peut que rire devant un tel fatras de règles hétéroclites et pachidermiques : lancer des dizaines de dés à chaque combat en fera pouffer plus d'un.

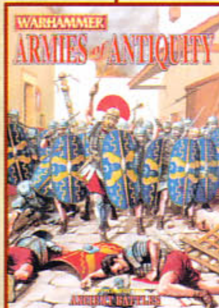


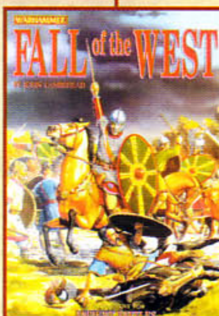
Sortir un tel jeu plusieurs années après *DBM* c'est comme sortir une nouvelle version de la traction avant au XXIème siècle : une curiosité sans grand intérêt. Notons au passage que ce jeu n'est pas édité par Games Workshop (ils réfléchissent tout de même un peu avant de sortir de tels trucs) mais par Warhammer Historical Wargames. Le jeu dispose d'ores et déjà de trois suppléments : *Chariot wars, Armies of antiquity* et *Fall of the west*. Un produit totalement alien mais qui pourra intéresser les plus curieux ou les fanatiques du système *Warhammer*.

Croc















Des news

+++ Le prochain jeu de chez Games Workshop sera certainement *Inquisitor*, un nouveau système situé dans l'univers de *Warhammer 40K* et qui utilisera des figurines de 54mm. Va falloir casser sa tirelire pour les acheter et trouver des yeux et deux mains droites pour les peindre. Jouer un inquisiteur dans le 41ème millénaire est cependant une expérience que je ne veux rater sous aucun prétexte. +++



+++ Games Workshop prévoit de ressortir *Nécromunda*. C'est une bonne nouvelle. À ce qui se dit, ce sera un gros bouquin qui regroupera le jeu de base et son extension. +++

+++ La nouvelle fournée de figurines Rackham est des plus réussies. On compte des Fianna Keltoises aux gros seins, un porteur de totem dont le symbole se fait dévorer par des vautours, des orques (ce sont à mon avis les moins belles figurines du lot mais qui restent très correctes tout de même ! ! !). Les arbalétriers de Dirz feront de superbes cultistes du chaos pour *Warhammer 40K* ou des elfes noirs sado-maso pour *Warhammer Battle*. +++



WARHAMMER

Comment convertir son armée de Warhammer Battle ?

Vous venez de vous acheter la dernière version de *Warhammer* et vous vous dites... Comment vais-je pouvoir jouer le plus vite possible avec les troupes dont je dispose ? C'est bien simple, il suffit de se munir d'un exemplaire de *Hordes Sauvages* et de cet article. Le passage se fera sans douleur.

Les unités

Ici, rien de bien nouveau à part un choix d'attaques rapides (les raveners) qui se déplacent de 9ps en mouvement normal et de 9ps en charge. Les hormagaunts qui sont du coup assez lents (!) deviennent des choix de troupes. Tout le reste est identique (au moins le nom) avec la liste du livre de base.

Les armes

Ici, on ne peut pas dire qu'il n'y a pas de changement. La plupart des unités tyranides peuvent "faire pousser" des armes, des biomorphes comme ils disent. Et les caractéristiques desdites armes dépendent directement des bestioles qui les portent. Par exemple, la plupart sont Assaut X, X étant le nombre d'attaques que possède la bête. Idem pour la Force de l'arme qui est souvent en rapport avec la Force de la bestiole. On trouve aussi des armes sur des créatures qui n'avaient pas l'habitude d'en avoir : un carnifex avec un canon venin, ça va faire tout drôle. Pour le corps à corps, les marines et les terminators vont pouvoir respirer un peu : les genestealers n'annulent plus les sauvegardes mais, comme le lictor (voir le numéro de *White Dwarf* qui va bien), blessent automatiquement et sans sauvegarde, sur un jet de toucher de 6. C'est quand même mieux. Plus rigolo, les spores-mines n'explosent plus automatiquement au contact des non-tyranides mais ce sont les créatures synapses qui les font exploser mentalement.

Les psioniques

Les créatures les plus puissantes mentalement (prince tyranide, zoanthrope) disposent de plusieurs pouvoirs psis, au même titre que le premier eldar venu. La plupart des pouvoirs sont offensifs et puissants (mais coûteux). Cette remarque est d'ailleurs valable pour toute l'armée : les tyranides sont plus forts mais aussi beaucoup plus chers. Les armées "weenies" ne seront plus à la mode (voir aussi ci-dessous à ce sujet).

Quelques trucs en plus

Les bombardements préliminaires sont traités différemment avec le *Codex : Tyranides*. Les malchanceuses unités commenceront la partie entourées de spores-mines : un vrai bonheur. Les règles de créatures synapses ont aussi changé. En dehors du contrôle de leurs leaders, les tyranides retrouvent leurs instincts primaires et agissent selon leur nature propre : les stealers chassent, les zoanthropes fuient, etc. Il reste tout de même une bonne nouvelle pour tous les adversaires des tyranides : une nouvelle règle permet de tirer sur les grandes créatures (carnifex et

grands canons ou dans une armée orque plus de cinq unités d'orsques noirs ou de cavalerie sur sanglier. Toutes les troupes présentées ici étaient limitées par leur coût dans la dernière version et la limitation à cinq en 3000 n'est pas très gênante.

Les unités rares

Ici, le problème est plus grave. Toutes les unités rares étaient appréciées des joueurs pour leur côté fun ou leur puissance (ou les deux) et elles sont désormais limitées à trois pour 3000 points. Le pire c'est que la plupart ne sont pas coûteuses (40 points le chariot à pompe, 100 points la marmite halfling). Un joueur normalement constitué (en version précédente) disposera généralement de cinq à dix unités rares et se séparer de plus de la moitié de ses unités fétiches risque de lui briser le cœur. Mais qu'à cela ne tienne, si l'équilibre du jeu est à ce prix ! Précisons que si certaines unités ont été classées rares car elles sont puissantes, les autres l'ont été pour des raisons de pur background. À vrai dire, je trouve que la cohabitation des deux est un grave problème : un joueur "fun" osera-t-il utiliser des choix d'unités rares pour jouer des marmites halflings quand ces mêmes choix pourraient être réservés à des ogres. La plupart des armées risquent donc de privilégier la puissance par rapport au plaisir du jeu et c'est bien dommage.

Croc

Les Crocs de Gorfang

Pour servir de démonstration à l'article précédent, je vous propose d'étudier cette liste d'armée orque (j'utilise la liste d'armée de *Hordes Sauvages*).

Choix de personnages

(maximum six personnages dont deux seigneurs) : 606 points

On commence très fort par deux grands shamans orques sauvages de niveau 4 afin de donner une base de puissance magique terrifiante. On continuera avec une multitude de grands chefs gobelins qui viendront apporter un soutien aux troupes de base si le besoin s'en fait sentir.

Grand shaman de niveau 4	225 points
Grand shaman de niveau 4	225 points
Grand chef gobelin avec armure et bouclier	39 points
Grand chef gobelin avec armure et bouclier	39 points
Grand chef gobelin avec armure et bouclier	39 points
Grand chef gobelin avec armure et bouclier	39 points

Choix de troupes de base

(minimum quatre) : 860 points

Les troupes de base des Crocs de Gorfang sont des gobelins. On trouve tout de même une unité de dix orques sauvages archers mais le gros de la troupe est très clairement court sur pattes : deux unités de trente gobelins de la nuit et deux unités de trente gobelins normaux. Viennent s'ajouter à cela dix chevaucheurs de loup gobelins.

Orques sauvages avec arc et peinture de guerre (x10)	110 points
Gobelins de la nuit avec arc (x30)	90 points
+ 3 fanatiques	90 points
Gobelins de la nuit avec arc (x30)	90 points
+ 3 fanatiques	90 points
Gobelins avec armure légère et lance (x30)	120 points
Gobelins avec armure légère et lance (x30)	120 points
Chevaucheurs de loup avec bouclier (x10)	150 points

Choix de troupes spéciales

(maximum cinq) : 600 points

Comme ce n'est pas avec des gobelins que l'on va gagner la partie, les unités spéciales doivent être puissantes et constituer le fer de lance de l'armée. On optera donc dans un premier temps pour deux unités de dix chevaucheurs de sanglier. On fera l'appoint avec une unité de dix orques noirs et on terminera par deux plongeurs de la mort (considérés comme des catapultes pour l'instant).

Chevaucheurs de sangliers (x10)	170 points
Chevaucheurs de sangliers (x10)	170 points
Orques noirs avec arme de base supplémentaire (x10)	120 points
Plongeur de la mort	70 points
Plongeur de la mort	70 points

Choix de troupes rares

(maximum trois) : 470 points

La tactique du mur de chariots à pompe étant impossible à réaliser désormais, on se contentera d'en prendre un histoire de faire peur à vos adversaires. Pour faire dans le grosbill, les deux choix d'unités rares seront les deux choix les plus violents (et les plus chers) : un géant et une petite unité d'ogres (cinq individus).

Chariot à pompe snotling	50 points
Géant	200 points
Ogres avec arme lourde et armure légère (x5)	220 points

Les objets magiques

440 points

L'armée ne serait pas complète sans quelques objets magiques qui devraient permettre de faire pencher la balance de votre côté lors des phases de magie adverses (les parchemins anti-magie) ou les duels (pour les armes magiques des grands chefs gobelins).

Parchemins de dissipation (x4)	100 points
Haches de lacération (x4)	140 points
Boucliers en peau de fer (x4)	200 points



Avec les 24 points qui restent, vous pouvez même rajouter quelques gobelins de plus…

Croc

SOMMAIRE
CRITIQUES

Jeux de rôles

Suppléments

Jeux micros

Jeux de plateaux/cartes/figurines

Une étoile : Euh. Groovy ? Ça pique aux yeux. Uniquement pour collectionneur fétichistes.

Deux étoiles : C'est mieux que 1.

Trois étoiles : Bon produit. Tu peux y aller...

Quatre étoiles : Presque un sans faute. Utile, nécessaire et pensé.

Cinq étoiles : Vous allez perdre votre copine, on vous aura prévenu...

Poignard d'or : Coup de cœur de la rédaction.

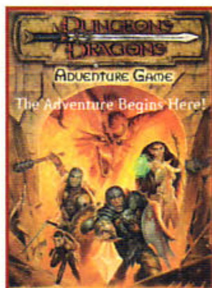


Le poignard d'or de la rentrée

Dungeon Master Guide pour D&D3 et Baldur's Gate 2 sur micro

Poignard d'or JdR

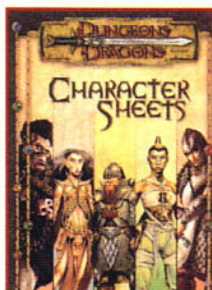
D&D Adventure Game



Troisième édition oblige, voici une nouvelle boîte d'initiation qui fournit une fois encore tout ce qu'il est nécessaire pour jouer au jeu de rôles *Dungeons & Dragons*, à savoir des règles (simplifiées par rapport à celles du *Player's Handbook*), des dés, quelques personnages prétirés et pas moins de six aventures au terme desquels les PJs devraient normalement atteindre le niveau 3. Ce produit est très bien pensé, la mécanique assez simple à assimiler et les aventures idéales pour de jeunes ados (salle, monstre, trésor). En attendant la version française prévue pour janvier 2001, vous pouvez toujours acheter cette boîte (très bon marché au demeurant) pour l'offrir au petit frère de votre correspondant américain.

80 F

Character Sheets



Des feuilles de personnage personnalisées, super ! C'est vrai qu'à l'ère des imprimantes dans toutes les maisons, du CD Character Generator livré avec le *Player's Handbook*, et de la feuille de personnage enfin présente dans ce dernier ouvrage, la nécessité de publier un recueil de feuilles de personnages et de listes de sorts exclusivement destinées à être photocopiées s'imposait comme une évidence aveuglante, sublime même… Faut pas pousser mémé dans les orties. Pour crâner seulement.

Cyril Pasteau

80 F

Dungeon Master's Guide

Dungeons & Dragons (D&D) étant ce qu'il est – un grand classique –, je ne vous ferai pas l'insulte d'expliquer ici bas ce qu'est un jeu de rôles, un écran de jeu, une feuille de personnage, un jet de dé… Non ! Vous avez eu près de vingt-sept ans pour comprendre. Au lieu de cela, je vous propose plutôt de jeter un œil sur la nouvelle mouture du Dungeon Master's Guide (DMG) qui, à l'instar du Player's Handbook (PHB), est belle, copieuse, bon marché et pleine de bonnes surprises.





Ligne conductrice

Comme je l'avais fait remarquer lors de la critique du *PHB* (cf. Backstab n°23), la troisième édition de *D&D* cherche résolument à se démarquer de ses prédécesseurs. Ainsi, contrairement à la première et à la deuxième édition, le guide du maître couvre enfin avec force détail les responsabilités du meneur de jeu. Il décortique donc étape par étape les éléments incontournables d'une partie de *D&D* : PJs, PNJs, monstres, donjons, pièges, villes, univers, objets magiques, expérience, etc. Il intègre enfin toute une série de variantes et même quelques explications sur le pourquoi du comment de certaines règles de la troisième édition. En bref, il rassemble sous une même couverture tout ce qu'un meneur de jeu, même débutant, se doit de connaître (exception faite des monstres) pour maîtriser sa première partie ou bâtir sa propre campagne.





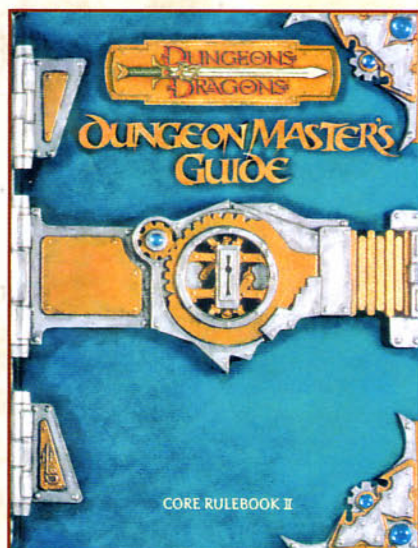
Morceaux choisis

Création de personnage : rien qu'au niveau des caractéristiques, l'ouvrage propose huit nouvelles méthodes de création, aléatoires ou par répartition. Plus intéressant, la possibilité de jouer des sous-races (elfes noirs, duergars, etc.), voire carrément des races tirées du *Monster Manual* (l'achat de ce manuel devient alors indispensable). Une bonne idée au demeurant puisque cela permet enfin de bâtir des campagnes de "méchants" (orcs, ogres, géants, etc.) ou de vrais "gros-bills" (dragons, solars, titans, etc.).

Prestige classes : cette nouvelle catégorie de classes de personnage reprend un principe relativement ancien. À l'instar du barde de la première édition de *AD&D*, pour pouvoir accéder à l'une des six nouvelles classes (arcane archer, assassin, blackguard, dwarven defender, loremaster, shadowdancer), le personnage doit remplir un certain nombre de prérequis (base attack bonus, feats, skills, etc.). En échange, il reçoit tout un éventail de nouvelles capacités et de sorts tout ce qu'il y a de plus avantageux.

Pouvoirs : le *DMG* intègre plusieurs pages de précisions sur les principales catégories de capacités spéciales (antimagie, souffle,





Dungeon Master's Guide
Supplément en anglais pour D&D 3
Édité par Wizards of the Coast - 160 F

On oublie rien ?

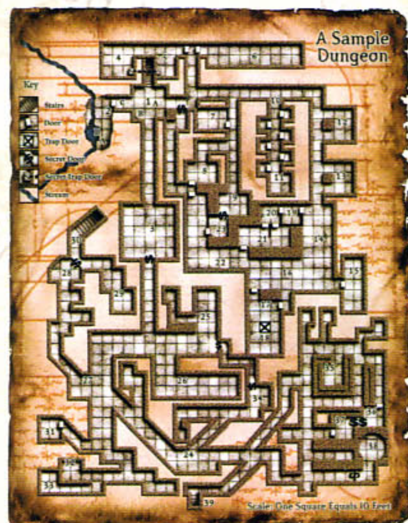
Je ne vous ferai pas l'affront de passer au silence près d'un quart du manuel car oui, les objets magiques occupent pas moins de 75 pages. Comme pour le reste, la troisième édition réserve quelques surprises, en commençant par l'ajout systématique de données techniques pour gérer l'identification des objets magiques et... leur création ! Ceci dit, si vous en pincez pour une épée sainte lame, il va falloir être patient. Tout le monde ne peut pas être magicien niveau 18 et avoir 60 315 pièces d'or et 4 800 XP à sacrifier... Le *DMG* comble enfin un grand nombre de zones d'ombre comme le cumul des bonus, les jets de protection, les limitations sur les objets magiques portés (ex : pas plus de deux anneaux actifs en même temps) et les armes intelligentes et maudites.

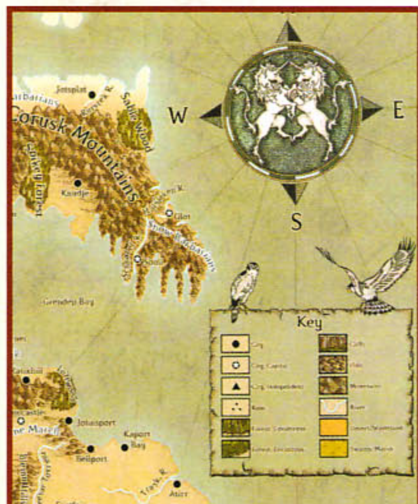
réduction de caractéristiques, paralysie, régénération, etc.). Un ajout bienvenu puisqu'il permet de résoudre la plupart des cas litigieux qui pourraient survenir pendant le jeu.

Expérience : dans la troisième édition, on ne gagne plus uniquement de XP en tuant des monstres. Éviter un combat, ou mener à bien une enquête ou une négociation peut être aussi rentable. Pour ce qui est des combats, les XP qu'ils rapportent sont variables (ils sont fonction du niveau des PJs et du danger relatif des monstres - le fameux *Challenge Rating*).

Donjon : pour faciliter la tâche du meneur de jeu, le *DMG* décortique chaque élément du donjon (murs, sol, portes, salles, couloirs, ameublement, etc.). Il y a même plusieurs exemples de pièges mécaniques et magiques. Si avec ça vous n'arrivez pas à bâtir quelque chose de potable...

Équipement : beaucoup moins convaincante, la liste d'armes du chapitre dédié à la création d'univers. On y retrouve pêle-mêle mousquets, bombes, lance-flammes, pistolets laser et fusils antimatière.



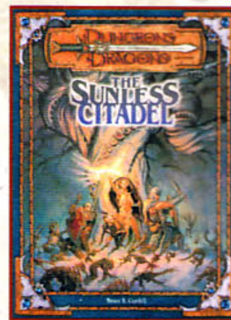


Le verdict

Même si le *Dungeon Master's Guide* troisième édition n'a pas comblé mes espoirs les plus fous, il enterre définitivement les précédentes éditions d'*AD&D*. Gary Gygax a beau être le père fondateur des jeux de rôles, le *DMG* qu'il a signé n'a jamais mérité le titre de "guide du maître". Il n'a en effet jamais été capable de rédiger un manuel ordonné et accessible donnant toutes les clés pour devenir meneur de jeu, sans parler de la mécanique qui, avant Jonathan Tweet, Monte Cook et Skip Williams était tout sauf rigoureuse et efficace. Raison de plus pour abandonner *AD&D* et rentrer de plein pied dans cette troisième édition qui a séduit tant d'anciens joueurs.

Michaël Croitoriu

The Sunless Citadel



Du donjon, du dragon, voici la quintessence de *D&D*. Le scénario exploite à fond les possibilités du jeu, et aborde un problème à la fois. Il est pratique pour le tester, et idéal pour apprendre à maîtriser. Il faut donc espérer qu'il soit vite traduit. Dans *The Sunless Citadel*, vos personnages niveau 1 pourront affronter les horribles rats et les terrifiants gobelins... Ça ne casse pas des briques, mais c'est très bien écrit. Et puis, conscient des limites de l'exercice, l'auteur en rajoute un brin. Le nombre de cabanes de fermiers que les PJ voient sur le côté est déterminé par 1d4, le grand méchant évite tout combat avant d'avoir pu déblatérer comme dans un *James Bond*...

Cyril Pasteau

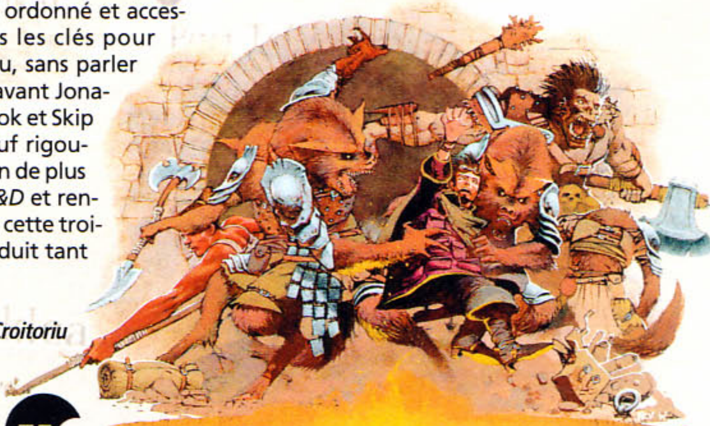
80 F

Gazetteer



Un livret pour synthétiser un univers aussi vaste que celui de Greyhawk, c'est peu. Et pourtant, malgré les contraintes, force est de constater que le *Gazetteer* s'en sort plutôt bien. En réduisant le nombre d'illustrations et la police de caractère au minimum, ce supplément parvient en 32 pages à résumer l'histoire et à présenter les principales nations, la géographie et les grandes factions de Taerre. Il n'y a malheureusement pas suffisamment de matière pour qu'un maître de jeu sur le début puisse bâtir sa propre campagne. Vivement le *Living Greyhawk Gazetteer* de 192 pages...

80 F







Supplément en anglais pour D&D 3 Édité par Wizards of the Coast 160 F - Disponible

Monster Manual

La direction de Wizards of the Coast s'était engagée à publier les trois manuels de base de Dungeons & Dragons au rythme de un par mois, elle a tenu ses engagements. Après le Player's Handbook et ses règles révolutionnaires (pour du D&D j'entends), le Dungeon Master's Guide et ses prestige classes, c'est au tour du Monster Manual d'envahir les étals des magasins de l'hexagone, à grand renfort de challenge ratings et de créatures mortelles. Une bonne claque aux petites mauvaises odeurs !

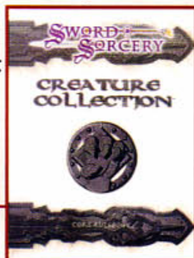


À télécharger

Trouvée sur le net, une petite feuille en HTML qui, en fonction du niveau de vos joueurs et du *challenge ratings* des monstres que vous voulez leur mettre en face, permet de déterminer s'ils ont des chances de s'en sortir vivants et combien de XP ils gagneront. Assez utile.
Http://dara.dyndns.org/Adventures/Encounter_Calculator.html

Monster Manual II ?

Les gars de Sword & Sorcery Studio et Necromancer Games ne chôment pas, leur *Creature Collection* est arrivé en magasin avant le *Monster Manual* de Wizards of the Coast. Ce bestiaire de 224 pages totalement compatible avec *D&D 3* est peut-être moins beau (et en noir et blanc), mais il vaut franchement le détour. On en reparle dans le prochain numéro.



J'suis pas digne, J'suis pas digne !

Le moins que l'on puisse dire c'est que la direction artistique de WotC s'est défoncée sur ce coup-là. Tony DiTerlizzi, RK Post, Brian Snoddy, Mark Tedin... Le *Monster Manual* est certainement le plus beau bestiaire de toute l'histoire du JDR. En comparaison, les manuels des précédentes éditions font penser à des albums de coloriage bon marché (exception faite de *Planescape*). Pour une fois que *Magic l'Assemblée* rend service au JDR...

Vous n'avez plus d'excuses

En vingt ans la recette du *Monster Manual* n'a pas changé : des pages et des pages de descriptions et de données chiffrées. La grande nouveauté de cette troisième édition, c'est le *challenge rating*, une caractéristique qui indique au meneur de jeu le niveau moyen que son groupe de personnages devra atteindre, pour avoir une chance de s'en sortir vivant face à chacun des cinq-cents monstres du manuel (accessoirement, cela permet aussi de calculer les XP gagnés). Autre idée intéressante, la possibilité de créer des personnages (PJs et PNJs) à partir des différentes races réunies dans le *Monster Manual* (demi-dragon, vampire, etc.). Pour éviter les cas litigieux, l'ouvrage s'attarde enfin sur les principales capacités des monstres : absorption d'énergie, régénération, etc.







Régime vitaminé

Ceci dit, si vous avez arrêté de jouer depuis pas mal de temps et que vous avez décidé de reprendre les chemins de l'aventure avec *D&D 3*, méfiez-vous. Les automatismes de jadis risquent d'avoir rapidement raison de la plupart de vos personnages mythiques. Car oui, pas mal de créatures ont été revues à la hausse. Plus question notamment de se faire un dragon en quelques coups d'espadon. Quand on sait qu'un bébé dragon rouge a 59 points de vie, une classe d'armure de 16 et un souffle de 2D10 points de dommages, imaginez un peu les caractéristiques d'un grand ver... Bon courage aussi aux chasseurs de monstres qui auront la témérité de s'attaquer à la tarrasque. Avec ses 840 points de vie et sa classe d'armure 35, va falloir en manger de la soupe pour se la faire !

Le verdict

Pour parler franchement, les bestiaires n'ont jamais été mes livres de chevet. Lire des centaines de pages de descriptions de monstres, ça ne m'a jamais excité. Pire encore quand les illustrations sont laides et les idées rares... Exactement tout ce que le *Monster Manual* n'est pas ! Dommage qu'il ne fasse que 224 pages.

Michaël Croitoriu



Marienburg à vau l'eau

Malgré ce que l'on a pu essayer de vous faire croire, Marienburg n'est pas la nouvelle Middenheim. C'est un superbe supplément, très bien décrit et bien construit mais il manque une toute petite chose... *Le pouvoir derrière le trône* (le meilleur scénario de JDR jamais écrit). Mais ne gâchons pas notre plaisir, Marienburg est à la fois une bonne petite ville d'heroïc fantasy et un supplément de *Warhammer* de qualité, si ce n'est une surprise totale : on retrouve l'ambiance habituelle de *Warhammer* sans aucun artifice en plus. Le principal intérêt de Marienburg est que ce supplément propose de faire découvrir au lecteur une ville morcelée en une centaine d'îles. Une sorte de Venise mais dans le nord de l'Europe. Comme toujours, les éléments qui attirent le plus sont les habitants de ladite ville. Du tueur en série au racketteur en passant par le contrebandier, tout ce petit monde reproduit les facettes les plus ignobles de l'âme humaine. Le tout est d'ailleurs réhaussé par un graphisme encore une fois très proche des œuvres de Games Workshop (ce n'est tout de même pas du John Blanche, ou alors un soir de cuite). Autant dire que tout cela serait proprement anachronique dans *Donjons & Dragons* mais parfaitement dans la norme dans *Warhammer*. Le supplément se termine par plusieurs appendices dont on aurait pu se passer : de nouveaux dieux, des PNJs standards (comme si les meneurs avaient besoin de connaître les caractéristiques d'un garde ou d'un mendiant), des règles de commerce, des rencontres aléatoires... Rien de bien innovant. *Marienburg* est un bon supplément mais il lui manque sans aucun doute le génie des créateurs de Games Workshop des années 90 (ça y est, je vais passer pour un vieux con). Dernière précision : le supplément contient une belle carte A2 en couleur. Les bonnes villes ont leur carte en couleur (*Otosan Uchi* aussi) et les mauvaises ont de vilaines photocopies en noir et blanc. Cherchez l'erreur.



Supplément en français pour Warhammer – JDR
Édité par Jeux Descartes
199 F - Disponible

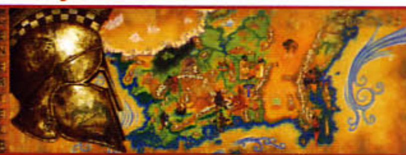


Croc

Écran Hero Wars

Écran en français pour Hero Wars
Édité par Multisim

80 F - Dispo



Pour explorer un monde aussi vaste que Glorantha, les joueurs qui l'ont découvert avec *Hero Wars* manquaient cruellement d'un point de départ à petite échelle. Pour remédier à ce défaut, les steppes de Prax sont décrites dans le livret de l'écran, ainsi que six héros prêts-à-jouer. Quant à *L'éveil des eaux dormantes*, et bien, un scénario avec des canards goules ne peut pas être tout à fait mauvais... Il y a de quoi occuper avec bonheur des héros costauds, qui pourront escalader le fameux Bloc ou encore apprendre des prophéties concernant la Guerre des Héros.

Cyril Pasteau



Eisen

Après les intrigues de cours et les récitals de clavecin de la Montaigne, place à la boue, élément qui illustre si bien l'état de délabrement de l'ancien empire eisenör ravagé par la Guerre de la Croix. L'avènement de Mattias Lieber et du mouvement protestataire a en effet sonné le glas du royaume tout puissant fondé jadis par Stefan. Avec le suicide de l'Imperator Reifenstahl, l'Eisen n'est plus aujourd'hui qu'une collection de principautés contrôlées par des Eisenfürsten incapables de reconquérir le trône. Le malheur a beau être une spécialité eisenöre, les calamités se sont cruellement multipliées ces dernières années. À la famine, il faut rajouter le lourd tribut prélevé chaque jour par les bandits et les monstres qui sévissent en toute impunité dans les campagnes. Tout espoir est-il vain ? Fort heureusement non, car malgré les problèmes auxquels la population est confrontée, une poignée de Princes de Fer se prépare à agir...
Eisen suit le même format que les précédents suppléments consacrés aux nations (histoire, géographie, culture, personnalités, règles, conseils aux joueurs, secrets et scénario). Au niveau du fond, saluons l'effort des auteurs qui ont systématiquement agrémenté leurs descriptions d'une multitude de légendes et de rumeurs. On découvre pêle-mêle les secrets du Dracheneisen, les monstres de la Forêt-Noire, les dragons et l'ordre des Nibelungen. La partie règles n'est pas en reste car, en plus des traditionnelles écoles d'escrime (dont une de chasseurs de monstres), le supplément nous gâte d'un système de combat de masse avancé très bien pensé. À l'instar du système d'intrigues de cours de *Montaigne*, une adaptation pour *L5A* serait bien vue. *Eisen* se conclut par un scénario inédit où les héros devront voyager à travers Théah pour aider l'héritière du trône impérial à réclamer son dû. Une affaire à suivre dans le supplément *Kreuzritter* prévu pour décembre prochain.



Supplément en français pour Les Secrets de la 7ème Mer
Édité par Siroz Productions
129 F - Disponible

Michaël Croitoriu





Guildes, El Dorado
JDR en français
Édité par Multisim
280 F - Disponible



Guildes, El Dorado

Le retour de l'aventure avec un grand G ! La seconde édition de Guildes est surprenante à bien des égards. Les révélations tombent en cascade pour les joueurs comme pour le meneur au point qu'on se demande si c'est une nouvelle édition ou un jeu complètement différent. Alors ? Cataclysme ou Illumination ?

Approche, aventurier !

Laisse-moi te raconter comment le Continent m'ensorcela, il y a quelques années. Lance-toi dans la course à ton tour. Mais ne pense pas que tu seras le seul, le premier et le dernier, à braver les dangers du Continent. D'autres (dont l'histoire a malheureusement tendance à oublier, sinon minimiser, les noms) ont défriché plus de terres que tu ne comptes de plumes sur ton chapeau. Et à présent, le gros manuscrit sépia que tu tiens entre les mains fait le point sur l'état de Cosme, notre monde, à ce jour. Prends en soin, outre le fait que j'ai eu toutes les peines du monde à l'obtenir, la couverture est souple et les 287 pages épaisses auront vite fait de s'arracher si tu n'y prends pas garde. Attention *Guildes, El Dorado* n'est pas non plus waterproof, j'ai testé. Mais trêve de babillages, ouvre le livre et apprends.

À fond la forme !

Encore une fois, c'est un gros et beau manuscrit (dont les illustrateurs resteront étrangement anonymes. Décidément, y'a un problème avec les noms.). Il est divisé en deux parties, la première, logiquement, est destinée aux interacteurs (qu'est ce que je raconte moi ?)... aux joueurs. Six pages de règles (le moteur), pour 281 pages de création de personnage, de magie, de background, d'explications, etc. Et ça marche : il y a tout. L'ensemble du jeu a été refondu habilement et il n'est plus besoin de sauter d'un livret à l'autre pour trouver des indications. Non seulement les informations données dans la première édition on été reprises (heureusement pour la magie) mais il en va de même pour les éléments de background que vous pourrez inclure au passif de votre personnage. Une mention spéciale pour les coups de bol et les mésaventures, des Merits and Flaws, pour une fois, intelligemment intégrés. Du coup, on ne cherche pas à optimiser son personnage mais vraiment à le créer.

Un petit regret tout de même, les débutants qui attaqueront avec cette édition ne pourront jouer la campagne du nouveau monde (à moins que le meneur ne ruse avec les dates et ne les fasse commencer plus tôt dans le temps).

Au fond du fond

Une fois que vous avez ingurgité la première partie (bravo !), détendez-vous un moment et ensuite seulement, vous pourrez attaquer la seconde. En effet, de la page 159 à la fin, il n'y a QUE des révélations, des explications, des découvertes... bref, tous les secrets du jeu. Personnellement, j'en avais assez d'attendre chaque nouveau supplément pour apprendre un bout de secret. Là, tout y est, du début à la fin. Et une fois de plus, il y a un énorme travail d'adaptation et de refonte des nouveaux auteurs pour intégrer et expliquer l'ensemble de l'univers. À mon humble avis, il faut digérer tout ça et piocher à droite à gauche quelques éléments qui pourront accrocher les joueurs. Il y a le choix et la qualité. Je reste très vague pour ne rien lâcher aux joueurs. Bien sûr, même si tout est dévoilé, des portes de sortie ont été laissées pour faire évoluer l'univers. J'aurais souhaité un scénario plus long et plus attractif ainsi que plus d'illustrations (les ruses de maquette comblent bien ce manque mais bon...). Mais on ne peut pas tout avoir.

En avant !

Si *Guildes, El Dorado* ne sombre pas dans un pseudo-intellectualisme à tendance poétique, il va devenir une référence. Il est simple, riche, beau et encore accessible. Bref, un vrai bonheur. Pour le moment, vous avez de quoi jouer quelques années tranquillement. J'attends la suite avec impatience.

Benoît Attinost

Multisim

c'est trop puissant (totale fumette post-moderne) !

Avez-vous remarqué le parallèle entre certaines gammes de jeu ? Ayant le plaisir de critiquer une bonne part d'entre elles, j'ai pu noter une constante dans la présence de Puissances quasi-divines. *Dark Earth* a son Shankr, ses Runkas, *Agone*, Le Masque, les Saisons, *Guildes*, les Puissances, quant à *Nephilim*, par nature, il n'y a que ça. Autre évolution commune, une complexification du lexique. L'exemple d'*Agone* est flagrant (voir la critique du *Monarque des Jonquilles*). *Guildes, El Dorado*, prend le même chemin, au point qu'il faille un petit lexique (bien utile d'ailleurs) pour en comprendre toutes les subtilités. Bref, sans vouloir être paranoïaque (même les paranoïaques ont des ennemis), on se retrouve avec des puissances cachées et des initiés parlant un langage codé. Si ce n'est pas de l'ésotérisme et de l'occultisme post-moderne, ça... je veux bien être pendu ! Argle ! (Fin du délire)



Abyme

Abyme : le diable dans la boîte

La lecture d'*Abyme* m'a laissé franchement perplexe*. J'avoue que face à ce produit hybride (un peu plus qu'une ville, qu'un recueil d'Intrigues, mais pas encore un jeu complet) ma réaction a été double. Positive, en découvrant encore un produit riche, original et novateur. Négative car en terminant sa lecture, il laisse un sentiment d'inachevé assez frustrant.

La forme, d'abord, est comme toujours très soignée. La maquette tente (sans succès, contrairement à *Guildes, El Dorado*) de faire passer le manque cruel d'illustrations. Et encore, quand celles-ci correspondent aux descriptions (cf. Seeleth, souillon et maigrelette ou le Quartier des Ombres, censé être couvert de cendre). Mais la grande qualité des textes et la concentration d'idées aident à faire oublier l'austérité des trois manuels fournis dans la boîte. Il y a de quoi imaginer des Intrigues à foison et… Intrigues ? Ah, pardon. Scénarios. C'est là que je me répète encore (cf. *Le Monarque des Jonquilles* et *Guildes, El Dorado*). *Abyme* propose (outre la description de la ville et les scénarios) non seulement un nouveau système de jeu, mais en plus un nouveau lexique à digérer (Rôle, Intrigue, Passeport, etc.).



Franchement, était-ce bien nécessaire ? D'autant qu'il vous faudra tout de même *Agone* pour jouer. Je n'ai rien contre les concepts novateurs mais celui-là ne me semble pas vraiment utile, bien au contraire. Ou alors, il est incomplet. J'aurais préféré, par exemple, que la ville soit plus détaillée (avec des plans quartier par quartier. D'autant que certaines idées méritent un développement, comme le Palais des Gros). Au lieu de cela, on complexifie encore un peu plus ce jeu, frôlant parfois avec l'absurde. À Croire Que Les Auteurs Sont Payés À La Majuscule ! J'exagère à peine.

Abyme est un très bon supplément de JDR, à partir du moment où l'on n'oublie pas que ce n'est que du JDR.



Variante en français pour Agone
Édité par Multisim
280 F - Disponible

Benoît Attinost

* Cette critique a été rédigée à partir d'une pré-version maquettée et illustrée aimablement fournie par Multisim.

Le Monarque des Jonquilles

La gamme *Agone* est d'une grande qualité et ce n'est pas ce livret de 64 pages bien remplies qui va me contredire, malgré quelques réserves. Nous avons ici un gros scénario en trois parties qui oscille entre enquête, action, stratégie et tranches de vie. L'ensemble est assez intéressant mais manque de plan. C'est du tout bon et les joueurs ont vraiment quelque chose à faire. Mais alors franchement, quand je lis "*Le Monarque des Jonquilles* est un Drame prêt-à-jouer destiné à une Compagnie de quatre à six Inspirés à la Flamme encore vacillante.", je me demande si le décodeur est fourni avec ce scénario. Le style est, excusez l'expression, vraiment gonflant (intello-poétique pour qui peut comprendre). Sans compter les fautes qui émaillent le texte et qui laissent un doute : est-ce un effet de style ? Bref, trop de qualité de forme peut parfois nuire et c'est exactement le cas ici. C'est un scénario (et un bon), pas du Victor Hugo. Un peu de simplification serait la bienvenue pour la suite et ce sera vraiment parfait.







Scénario en français pour Agone
Édité par Multisim
85 F - Disponible

Benoît Attinost

205 F - Dispo

Orkworld

JDR en anglais
Édité par Wicked Press



Vous êtes plutôt costaud, verdâtre et hum… avez l'esprit pratique : *Orkworld* est pour vous. Ce sacré pavé assez sobrement présenté dépeint avant tout un contexte où la race orque occupe la place dominante traditionnellement réservée au genre humain. La civilisation est très bien présentée, les us et coutumes sont assez originaux et les petites nouvelles assez distrayantes. Côté système, on plonge dans le simpliste et efficace avec le classique (Caractéristique + Compétence) en D6, et une difficulté à surpasser. Le chapitre lié aux compétences est un peu juste et essaye de faire passer les orcs pour des crétins à la Games Workshop avec des noms comme "Pointy Bits" pour l'archerie, ou "Overpowering Flatulence" - pas de commentaires. La magie est couverte de manière plus que succincte et deux systèmes s'offrent à vous, l'un simple l'autre très ambiance, le même sort est d'ailleurs réservé à la sorcellerie elfe.



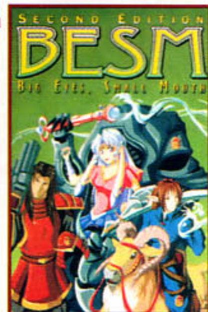


Grégory Bouet

230 F - Dispo

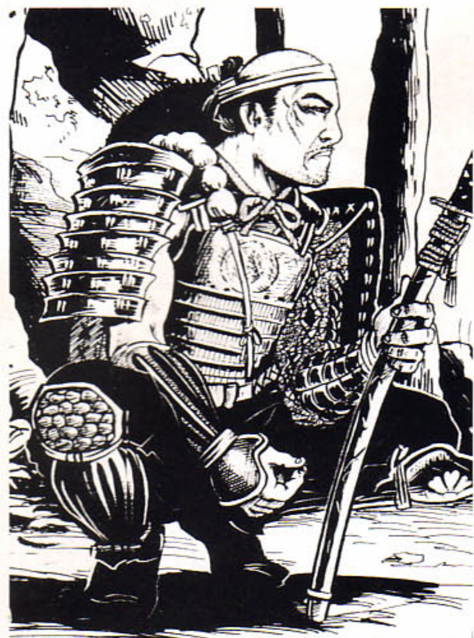
Big Eyes, Small Mouth (seconde édition)

JDR en anglais
Édité par Guardians of Order



***BESM* fut le premier jeu que j'ai critiqué (merci Mike) et déjà à l'époque je posais la question de l'intérêt d'un jeu portant sur les Mangas en général. Le genre couvre trop de sujets. En fait, il faut réfléchir à l'envers. *BESM 2* explique, donc, en 280 pages (entièrement en couleur !), justement comment adapter votre série préférée en JDR. Et pris comme ça, on se retrouve avec un vrai, bon, produit et non un *GURPS* de plus. Notez bien le nom de cet éditeur, ce n'est pas la dernière fois (NDLR : ni la première d'ailleurs…) qu'on vous en parle. Pour les amateurs, donc.**

B.A.

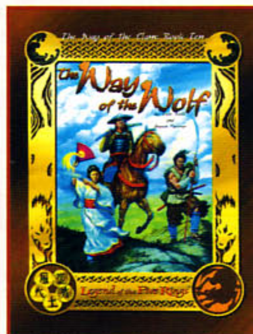


Way of the Wolf

Surfez la vague

Ce nouveau supplément pour *L5R* vous propose de partir à la découverte d'une composante importante de la caste des bushis, les ronins.
Way of the Wolf vous permettra ainsi de connaître l'histoire de ces hommes de la vague. Au cœur de l'empire, nombreuses furent les batailles dont l'issue fut décidée par une poignée de ronins. Tout au long de ce supplément, vous découvrirez l'honneur de ces hommes sans maître, vous apprendrez que chacun de ces hommes porte le fardeau d'un lourd passé, vous comprendrez que ce statut est précieux même s'il est mal considéré.
Construit à l'identique des livres de clan, vous y retrouverez les mêmes sous-divisions. Ainsi, après une courte nouvelle d'ouverture, vous découvrirez un historique et une présentation générale des ronins, une partie technique, un recueil détaillant les ronins les plus célèbres de l'empire, des archétypes de personnages, ainsi que des appendices décrivant la vie de ces hommes, le rôle de Toturi, la magie…
Il suffit de regarder la place que peuvent tenir les ronins dans les films de sabres japonais pour comprendre l'importance fondamentale d'un tel supplément. Méprisés par les grands clans, mais affranchis de bien des contraintes, les ronins sont les véritables aventuriers de l'univers de *L5R*.
Définitivement ancré dans la trame historique du jeu, *Way of the Wolf* se situe deux ans après le coup d'état du clan du Scorpion. De très nombreux samurais de ce clan sont d'ailleurs venus rejoindre les rangs des hommes de la vague et, voyant les sombres nuages de la guerre qui commencent à s'amonceler sur l'empire, Toturi commence à organiser son armée de ronins.
Ce supplément remplit parfaitement son office. Il est une source d'inspiration inépuisable pour le meneur de jeu qui y trouvera largement de quoi animer sa campagne. Les joueurs n'auront pas été oubliés puisqu'ils y trouveront tous les renseignements utiles permettant d'incarner un tel personnage.
En bref, un supplément utile et intéressant.

Bayushi Geoffrey



Supplément en anglais pour L5R
Édité par AEG
160 F - Disponible

backstab Score

Ghost Dog, the Way of the Samurai

175 F - Dispo



JDR en anglais
Édité par Guardians of Order

Une adaptation en JDR du dernier film de Jim Jarmusch, en voilà une idée qu'elle est bonne. *Ghost Dog* est un jeu orienté solo (un meneur, un joueur) qui propose d'incarner un assassin travaillant pour le compte de la Mafia. Un système de jeu simple, une description exhaustive de l'univers et un prix abordable, quelle meilleure recette pour prolonger le plaisir procuré par cet excellent film, disponible depuis peu en cassette vidéo et DVD.

M.C.

Way of Shinsei

backstab Score

Après quelques longues semaines d'absence, les créatifs de *L5R* nous livrent coup sur coup deux suppléments essentiels. Après *The Way of the Wolf* c'est au tour de *The Way of Shinsei* d'arriver sur les étagères des boutiques de jeu.
Construit à l'identique d'un livre de clan (une nouvelle, cinq chapitres et quelques appendices), il se rapproche bien plus du supplément sur les ronins que de ceux consacrés aux clans majeurs.
Ce supplément nous présente ainsi les différentes raisons qui peuvent pousser des Rokugannis à épouser la vie monastique. Vous y trouverez aussi la description des principales sectes plus ou moins officielles qui ont vu le jour depuis la disparition de Shinsei…
Bien évidemment toutes les informations techniques vous permettant de jouer un moine sont réunies dans cet ouvrage. C'est ainsi qu'une nouvelle magie (basée sur des katas d'arts martiaux, sur des techniques de concentration et sur la manipulation d'énergies magiques) fait son apparition. Les kihos sont donc des effets magiques bien plus rapides et plus simples à utiliser que les sorts des shugenjas. Cette nouvelle forme de magie est loin de rendre les moines ridicules en comparaison des bushis et de leurs techniques d'école.
Ce supplément est d'une grande importance car, tout comme *The Way of the Wolf*, il a le potentiel pour changer radicalement le style de vos campagnes. Il est bien évidemment possible d'intégrer un moine ou un ronin au sein d'un groupe de samourais des grands clans, cela ne changera pas grand chose à l'ambiance générale. En revanche, il est désormais possible de créer des groupes totalement libérés de l'emprise des clans majeurs. En dehors des problèmes que cela peut poser aux personnages, cela permet surtout de jouer des parties dans le plus pur style des films d'aventures de chambarra, dont les protagonistes sont bien plus souvent des moines errants ou des ronins désargentés que de nobles fils et filles de hautes familles impériales.

Bayushi Geoffrey

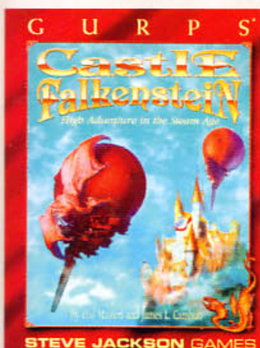




Supplément en anglais pour L5R
Édité par AEG
170 F - Disponible

GURPS Castle Falkenstein

Supplément en anglais pour GURPS
Édité par S. Jackson Games
175 F - Disponible



Quand on me parle d'exhaustivité, je pense, dans le cadre des jeux en général, à *GURPS* de Steve Jackson Games. Tous les sujets sont couverts, tous les contextes, du plus pointilleux au plus générique, avec succès ou non. L'époque semblant propice, Steve Jackson s'attaque au genre Steampunk, savant mélange de fantastique "pulp" et de Jules Vernes, en adaptant l'univers de *Castle Falkenstein* à son système. Le résultat est assez intéressant, plutôt riche, et réussit presque à atteindre le but de la version originale du jeu, à savoir plonger le lecteur et le joueur dans le désarroi le plus total. Presque, car le système de *GURPS* est quand même bien plus structuré que celui de *Castle Falkenstein* et c'est un peu dommage : cette sévérité dans l'articulation des règles nuit un peu à l'ambiance particulière du jeu. En ce qui concerne les illustrations, on reconnaît certes l'ambiance de *Castle Falkenstein*, mais où sont passées les couleurs ? Où sont les pleines pages couvertes de dessins à mi-chemin entre Gustave Doré et Frazetta ? Peut-être que si Steve Jackson avait sorti son *GURPS Steampunk* prévu pour novembre avant le *Castle Falkenstein,* il aurait pu préparer le public à cette ambiance et investir dans une présentation plus fidèle à l'original. Cette extension n'en demeure pas moins un bon ajout à notre panel de réalités alternatives.





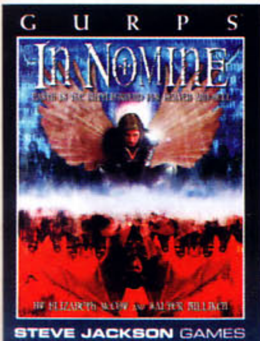
Gregory Bouet

GURPS In Nomine

La boucle est bouclée. Quand j'étais petit (enfin, moins gros quoi), j'étais fan de Steve Jackson et de *GURPS*. Je n'aurais jamais rêvé écrire un truc pour ce jeu. Et voilà que, plus de douze ans plus tard, je n'ai toujours rien écrit pour *GURPS* mais que la version américaine de *INS/MV* devient un supplément pour ce JDR mythique. Alors, qu'est-ce que vous voulez, je ne vais pas être vraiment très objectif. Le supplément ne fait pas moins de 224 pages et permet de jouer à *In Nomine* sans avoir le jeu de base (tout le background de base est fourni) et comme d'habitude avec *GURPS*, la mécanique d'horlogerie fonctionne à merveille. Que dire qui parle aux fans de ce jeu ? Les Anges et les Démons sont construits sur une base de 675 points (plus 45 points de désavantages) et tout se paye comme de bien entendu (ne pas devenir Démon – pour un ange – coûte 5 points). Les créateurs se permettent même de donner une nouvelle compétence (on pensait qu'après autant de suppléments, tout avait été fait) : Animal Vocalization (permet de parler de façon à être compris d'un être humain lorsque l'on se trouve sous la forme d'un animal). Tout le reste est à l'avenant et rien n'est laissé au hasard. Les joueurs de JDR normaux trouveront cela débile mais les vrais fans (dont je suis), trouveront cela normal. On avait d'ailleurs déjà eu du mal à noter les caractéristiques d'une trottinette dans *GURPS Vehicles* sur une feuille A4. En un mot comme en cent : une montre suisse dans un réveil rose et vert qui rote au lieu d'égrainer les heures. Hors sujet, définitivement hors sujet. Malgré tout, ne connaissant pas le public américain (surtout celui de *GURPS*) je ne me permets pas de juger de la pertinence d'une telle adaptation. Pour le public français, c'est un OVNI qui ne risque pas d'effrayer longtemps Jean-Claude Bourret ou le cinglé du Madarum. Manque plus qu'un crossover entre *In Nomine* et *Car Wars* et je serais vraiment très content.







Supplément en anglais pour GURPS
Steve Jackson Games
200 F - Disponible

Croc

160 F - Dispo

Dacartha Prime



Supplément en anglais pour Maelstrom
Édité par Hubris Games

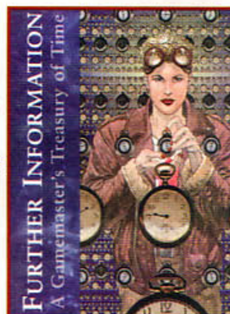
Après *Tales from the Empire*, qui nous avait dépeint Diodet, la gamme de *Maelstrom* continue à nous faire découvrir les grandes cités des Mille Royaumes. C'est au tour de Dacartha, ville vieille de neuf siècles, qui se caractérise aujourd'hui par son aspect industriel et moderne, d'apporter quelque chose de plus à l'ambiance du jeu. Dacartha propose une toile de fond tournée vers le futur : elle est la sœur "américanisée" de Diodet. Même si je préfère le charme européen et suranné de Diodet, Dacartha reste attrayante et a surtout l'avantage de se déplacer dans l'ensemble des Mille Royaumes : elle peut donc servir de point de départ à diverses campagnes. Tous les "barrios" de la ville sont intriguants, des portes de la cité aux usines métallurgiques. La poésie passe ici par les idéaux politiques, qui soustendent la société : police très présente, anarchistes de la *Free City Brigade* et réactionnaires de gauche... Du très bon boulot, très bien illustré, mais cette nouvelle ambiance ne plaira pas à tous.



7.7

Dispo

Further Information



Supplément en anglais pour Continuum
Édité par Ætherco & Dreamcatcher Multimedia

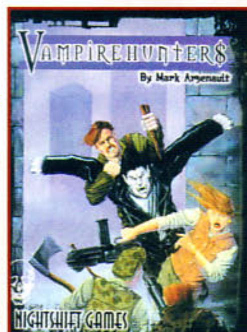
Continuum, le jeu des voyages temporels pas comme les autres, n'avait pas encore eu droit à un supplément. C'est désormais chose faite avec *Further Information*, réservé au meneur. Après quelques pages pour régler les paradoxes temporels rencontrés par des joueurs, chacune des zones temporelles (astrologiques) a droit à son chapitre, avec chronologie, carte et PNJs. Un produit utile mais bien trop dense, à la limite de l'indigeste.

7.7

170 f et 105 F - Dispo

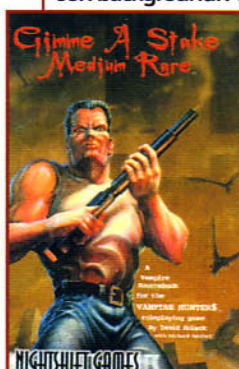
Vampire Hunter$ et Gimme A stake medium rare

JDR et supplément en anglais
Édité par Nightshift Games



Ils sont parmi nous, et vous le savez. Vous avez décidé de rejoindre une toute nouvelle compagnie Vampire Hunter$ Inc, afin de purger le monde de ce mal. Ce JDR se propose de vous lancer dans la chasse aux vampires et autres monstres surnaturels qui hantent notre univers. Le système de jeu nommé Cinematic Adventure privilégie le roleplaying plus que la simulation. On lance un nombre de dés dépendant du talent utilisé, et le résultat doit être supérieur à la difficulté assignée, rien que du très simple. L'intérêt du jeu tient dans son background. Ainsi vous allez proposer à vos joueurs de monter une franchise et de se lancer dans la chasse (j'aime beaucoup l'idée des rapports que les joueurs doivent remplir après chaque mission, fournis en fin de livret). Le supplément se concentre plus spécifiquement sur les vampires. On y découvre ainsi leurs origines, leurs comportements et le maître y puisera des conseils pour le jeu. Un jeu excellent qui ne se prend pas au sérieux.





Olivier Collin



Wind from the East

La menace vient de l'Est

Supplément en anglais pour Vampire : The Dark Ages
Édité par White Wolf
130 F - Disponible



Suivre les hordes mongoles de l'Empereur Gengis Khan alors qu'elles s'apprêtent à déferler sur l'Europe, voilà un défi audacieux qui devrait passionner vos joueurs. Complétant à merveille *Blood n' silk* (Backstab n°22), *Wind from the East* vous permettra d'utiliser ce dernier en jetant des passerelles entre les cultures occidentales et orientales. Les principaux aspects de la civilisation mongole - tribus, voyages, techniques militaires, légendes – sont suffisamment décrits pour que vous puissiez vous immerger dans cette toile de fond. Les diverses étapes des conquêtes de Gengis Khan, elles, vous permettront de piocher de nombreux éléments pour votre campagne. Les deux lignées de vampires décrites, les Anda (protecteurs du peuple mongol) et les Wu zao (héritiers de la tradition salubrienne), sont des plus intéressantes et des plus jouables, que ce soit dans un groupe de caïnites ou de Wan Kuei - les vampires d'orient. Laissez-vous porter par le souffle de cette sanglante épopée!



Raphaël Mournat

Clanbook Ventrue



Passons vite la liste d'archétypes et de PNJs inutiles pour plonger dans le coeur de ce supplément. Ce Clanbook se charge tout d'abord de vous narrer l'histoire et les vicissitudes du clan au travers de différentes époques. Ce n'est pas du luxe car les Ventrue se sont impliqués politiquement partout et peu de faits historiques ne leur sont pas liés de près ou de loin. Vous en arriverez ensuite à ce qui est le vif du sujet lorsqu'on incarne un Ventrue, c'est à dire la politique et les jeux de pouvoir à l'intérieur et à l'extérieur du clan. On ne s'attarde pas dans ce supplément sur de fabuleux mérites et vous n'aurez pas une liste interminable de nouveaux pouvoirs. Par contre rien n'est oublié sur ce qui constitue la force du clan, c'est à dire leur organisation et leur influence sur la société humaine : contacts, alliés, servants, etc. Pas de fioritures ou de secrets transcendants sur l'antédiluvien, mais il ne manque rien pour incarner, à la perfection, un caïnite de ce clan. C'est bien là, l'essentiel, non ?

Cédric Magot



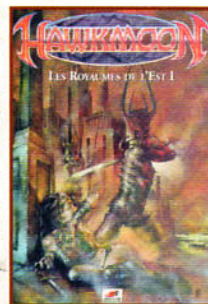
Supplément en anglais pour Vampire : The Masquerade
Édité par White Wolf
120 F - Disponible

Les Royaumes de l'Est I

Noir à l'Ouest, gris à l'Est

Pauvres joueurs ! Et dire qu'ils pensaient se reposer loin de la folie meurtrière des Granbretons. Et bien c'est plutôt raté ! Ce premier volet d'une trilogie consacrée à l'Europe de l'Est (deux volumes pour les régions, plus un recueil de scénarios) les plongera dans une ambiance différente, mais toujours avec un ton sombre. Six pays sont décrits sous tous les angles : une Crimiée dirigée par un prince anthropophage, des Karpathes utilisées comme tête de pont des armées granbretonnes, une Magyria qui tente de résister tant bien que mal... C'est pas vraiment la joie ! *L'Odyssée d'Hanyoonath*, le long scénario qui conclue le supplément, nécessitera des personnages (et des joueurs) très endurants et assez perspicaces pour trouver le bon fil d'Ariane...
À la lecture du texte noir et imaginatif des *Royaumes de l'Est I*, je n'ai eu qu'une envie : prévenir le comte Méliadus et faire vrombir les moteurs des ornithoptères.
Du bon JDR "à l'ancienne", riche, efficace et très bien inspiré !

Raphaël Mournat



Supplément pour Hawkmoon
Édité par Oriflam
135 F
Disponible



SLA Industries

Attention, chef-d'œuvre



JDR en anglais
Édité par Nightfall Games et Hogshead Publishing
259 F - Disponible

Publié pour la première fois en 1993, *SLA Industries* a connu un parcours chaotique avant de disparaître au fond des cartons de WotC lors de l'arrêt de leur filière JDR. Ne survivant que par les efforts acharnés de fans sur le net, ce jeu ressort enfin pour le plus grand plaisir de tous.

Dans un univers futuriste, décadent, malsain et surmédiatisé, ce jeu vous propose d'incarner un agent d'une société tentaculaire aux dimensions d'un État interplanétaire. Vaillants soldats luttant pour contrer les adversaires du monde du progrès, la société utopique espérée par tous, les personnages sont aussi la vitrine de cette société, des pantins arborant les couleurs de leurs sponsors sur leurs armures de combat. Héros désabusés, adorés, ou détestés par les foules, les personnages seront tour à tour des vedettes de reality show montrant leurs plus glorieux combats, des enquêteurs confrontés à une administration et à une hiérarchie kafkaïenne, ou encore les derniers piliers d'un monde en



train de s'effondrer sur lui-même.



Sombre comme peu de jeux ont su l'être avant lui, *SLA Industries* saura séduire les amateurs d'ultraviolence, de grands secrets gardés au cœur de la plus immobile des administrations, d'humour noir et au second degré...

Que les amateurs ne s'y trompent pas, il s'agit d'une simple réédition, sans ajouts autres que quelques dessins et un rapide résumé des règles. Reparaissent en même temps *Mort Sourcebook* un ouvrage essentiel décrivant minutieusement la ville principale du jeu, et *Karma* un supplément conçu comme une revue de cet univers et bourré d'informations utiles aux joueurs comme aux meneurs.

Doté d'un système solide et efficace, de petites trouvailles véritablement originales (je vous laisse le plaisir de découvrir le "charme" des pouvoirs psy dans cet univers), de superbes illustrations et d'un background en béton, *SLA Industries* est un jeu comme on en fait rarement.

Geoffrey Picard

Worldwide Phase 2

Quelle est la mode actuelle ? L'évolution ! Finissons-en avec les "Dans un lointain passé, dans un lointain futur". Les joueurs demandent de la précision, de l'intelligence, de la vie en quelque sorte dans leurs univers de jeu ! C'est pourquoi sporadiquement certaines compagnies replacent leurs jeux dans des époques claires et précises, pour ajouter ce petit plus de crédibilité qui donne de meilleurs repères aux joueurs. Avec la "*Phase 2*", les Novas des joueurs vont évoluer de 2008 à 2015, à travers quatre scénarios très "comics" dans la forme, mais touchant des problèmes socio-politiques assez graves (dans le jeu comme dans la vie réelle). On peut remarquer l'exceptionnel travail apporté aux contextes religieux et sectaires illustrés par deux des scénarios, les deux autres faisant appel à des concepts plus traditionnels (le dernier notamment se rapproche plus de *Kingdom Come* que des *Aventures de Krypto, le chien de Superman*). La qualité générale reste des plus correctes et le cynisme de certains passages est assez impressionnant. Un bon point aussi pour les dessins qui illustrent parfaitement l'ambiance générale.



Grégory Bouet



Supplément en anglais pour Aberrant
Édité par White Wolf
170F - Disponible

Outside Standard Channels

120 F - Dispo

J'ai toujours dit du bien de *Spookshow*, le jeu des fantômes-espions. Ce premier supplément, très attendu, décrit de nouveaux spectres originaux, qui viendront bouleverser vos habitudes : Housekeepers ; Enigma qui changent sans cesse d'aspect ; Remnants qui ne savent pas qu'ils sont morts, Uninvited qui hantent les songes... Tout cela est excellent et novateur, bien qu'un peu sommaire. C'est bien dommage, car il y aussi de très bonnes idées dans ces pages. Un produit utile, sans plus.



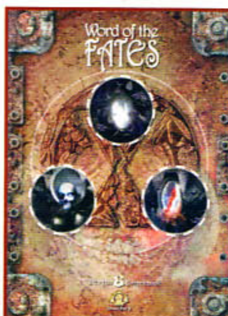
Supplément en anglais pour Spookshow
Édité par Clockworks

7.7

Word of the Fates

155 F - Dispo

Fidèle à sa tradition de qualité, *Dream Pod 9* nous propose une nouvelle petite merveille pour *Tribe 8*. *Word of the Fates* vous permettra de découvrir les secrets des trois premières fatimas à être apparues au peuple de Vimary, Magdalen, Eva et Baba Yaga.



Supplément en anglais pour Tribe 8
Édité par Dream Pod 9

Au long des 125 pages de ce supplément, vous découvrirez les adeptes les plus fidèles de ces trois fatimas, leurs plus grands secrets et les rapports qu'elles entretiennent entre elles. Comme d'habitude, la première partie de ce supplément est une suite de commentaires et d'extraits d'écrits de l'univers de *Tribe 8* ; on s'y plonge comme dans un roman et on en ressort avec une furieuse envie de jouer. La seconde partie est tout particulièrement destinée à vous donner des idées de scénarios et de campagnes tournant autour de ces trois fatimas.



Outre le simple plaisir de la lecture, ce supplément vous promet de longues heures de jeu, et il affirme haut et fort combien *Tribe 8* est un jeu semblable à nul autre.

Geoffrey Picard

320 F - Dispo

Wizard Kings



Jeu de stratégie en anglais
Édité par Columbia Games

J'imagine le joueur cherchant un nouveau jeu de stratégie pas trop cher : il ne verra pas ce jeu ! D'aspect début des années 80, à ce prix là, je prends pas. La boite contient quatre cartes à hexagones modulables, et deux armées de vingt-huit pions en bois, à coller soi-même. Les règles sont claires, ponctuées d'exemples précis, et une partie dure environ une heure. Le but du jeu est de contrôler des cités (pour une valeur de quinze pièces d'or), lesquelles fournissent l'argent nécessaire à la construction et à l'évolution des unités. Les orcs sont opposés aux elfes, et peuvent tous deux faire appel à des unités chaotiques puissantes (dragons, pégases, krakens). Toute la finesse du jeu réside dans le positionnement des unités par rapport au terrain rencontré. Un conseil en passant : préservez par tous les moyens possibles vos trois sorciers, ils sont la clé de voûte de votre armée, et ne sont pas reconstructibles. Vous pourrez trouver d'ici peu sur leur site des conditions de victoire différentes, ainsi que des armées supplémentaires.

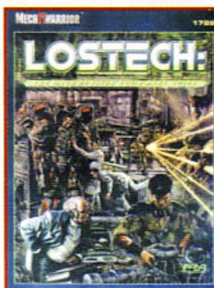
www.wizardkings.com

François Alix

160 F - Dispo

Lostech

Supplément en anglais
pour Mechwariror
Édité par Fasa



Lostech est un livret proposant du nouveau matériel, de nouvelles règles et des options pour la création de personnage. La part belle est faite aux armures de combat, qui occupent à elles seules 45 pages de ce supplément de 135 pages. Outre le prix et le poids pour chaque équipement, on a également droit à leur "Affiliation", on sait quelle nation les utilise et si leur possession est légale ou illégale. C'est un bon petit livret bien utile pour les trop rares meneurs s'étant lancés dans le JDR de *Battletech*.

Philippe Tessier

Vegas

Ce produit nous propose de reproduire les soirées torrides du casino. Le plateau représente un ensemble de casinos offrant des jeux différents – Poker, Baccara, Craps, etc. Durant un nombre de tours fonction du nombre de joueurs, ces derniers doivent parcourir le plateau et jouer aux divers jeux proposés, afin d'accumuler de l'argent bien sûr, mais surtout des tickets qui permettront à la fin du jeu de participer au Grand Prix. Tout ce résout à base de dés ou de cartes à jouer. Cependant attention, aucun matériel n'est fourni (à l'exception du plateau et des règles), ce sera donc à vous de récupérer des billets et des compteurs sur d'autres jeux. Les règles ne sont pas très compliquées même pour une personne ne pratiquant pas un excellent anglais. Alors quel est l'intérêt d'un tel jeu, à moins d'être fan de casinos ? Je ne vois pas trop. Par contre ce petit jeu de plateau peut être utile à un meneur qui désire intégrer une partie de casino dans son scénario ; le jeu est simple et peut être rapide en limitant le nombre de tours. Un petit plus pour amuser vos joueurs.



Jeu de plateau en anglais
pour 3 à 6 joueurs
Édité par Cheapass Games
50 F - Disponible

Olivier Collin

Space blabla

Les extraterrestres sont des débiles : ils ne savent pas piloter et n'arrivent même pas à se parler entre eux. Cette définition est la base du nouveau jeu de cartes d'Asmodée. Chaque joueur incarne un extraterrestre qui doit rentrer chez lui (un peu comme E.T.) et qui doit donc faire comprendre au pilote du vaisseau la procédure normale du vol. Mais tout n'est pas si simple : chaque joueur doit répéter à son tour une formule composée de mots aussi curieux qu'imprononçables (genre : Walouf – Ga – Ziva) en les accompagnant de gestes très précis (genre : je lève les bras au ciel, je ferme le poing, etc). La formule est de plus en plus complexe et tous ceux qui ratent leurs gestes ou qui se trompent dans la formule s'écrasent sans ménagement. Autant dire que les fous rires autour de la table sont fréquents et ce n'est pas le graphisme du jeu (entièrement illustré par Thierry Ségur "*Monsieur Krok le Bô*") qui va conduire à la morosité. À jouer absolument.







Jeu de cartes pas à collectionner
En français - Asmodée Éditions
149 F - Novembre



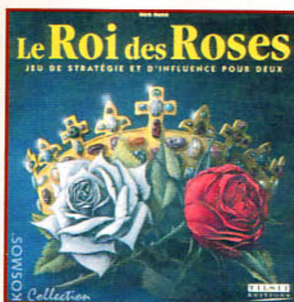
E.T.



Le Roi des Roses

Trente minutes pour devenir Roi

Prenant comme décor la Guerre des Roses, ce "petit jeu" repose sur un principe simple : à l'aide de cartes d'influence, on déplace son pion dans une direction et d'un nombre de cases indiqués, afin de conquérir une région libre. La somme au carré de vos territoires adjacents donne au final votre nombre de points de victoire. Le premier intérêt du jeu, c'est que les cartes d'influence sont posées à découvert. Le joueur peut donc élaborer sa stratégie en tenant compte des probables déplacements adverses, ce qui limite le hasard de pioche. L'autre intérêt réside dans le second type de cartes - les chevaliers. Joués au bon moment (généralement en fin de partie), ils vous permettront de récupérer des territoires adverses. Ces fins de parties, justement, sont très prenantes. Calcul "au carré" oblige, les derniers territoires conquis sont primordiaux. *Le Roi des Roses* n'est certes pas révolutionnaire mais il vous permettra d'attendre dans la bonne humeur votre meneur. Toujours en retard, celui-là...



Jeu de plateau pour 2 joueurs
Édité par Tilsit Éditions
129 F - Disponible



Raphaël Mournat

Elfes Noirs

Un mois seulement après le *Compendium*, Siroz nous sort, avant même la version allemande, les elfes noirs (heureux peuple français). Ces elfes bannis de leurs terres d'origine pour avoir coupé trop d'arbres (bon, c'est vrai, la démonologie n'arrange rien, ni leur fâcheuse manie de se baigner dans des flots de sang) sont une bonne alternative aux elfes de base (maléfiques et look de samouraï en plus). Pour parler technique (tous les joueurs de *Demonworld* ne sont-ils pas des techniciens ?), cette armée comporte des unités de base avec une initiative de 3 relativement bon marché et des unités d'élite chères mais terriblement puissantes. Certaines sont mêmes issues des fantasmes des joueurs les plus grosbills. Jugez plutôt : des chevaucheurs de démons qui se comportent comme de la cavalerie extra-lourde de l'empereur mais... qui régénère comme les trolls. Bon, tout cela coûte près de 500 points mais les minima et maxima d'armée sont tels que l'on peut se permettre de placer de telles unités même dans une armée à 1200 ou 1500 points. Reste ensuite à savoir ce que vous allez faire lorsque les orques vous tomberont dessus à plus de 4 contre 1. La magie est relativement peu développée pour un peuple si "magique" mais les principaux sorts sont des plus puissants : une sorte de baliste à puissance variable, des invocations d'unités entières de Démons et même un Démon géant de 3 cases pour 16 points de sorts (en plus, pour récupérer la mana les elfes noirs sacrifient des esclaves : top fun !). Tout le monde devrait y trouver son compte. Il est cependant évident que ce nouveau peuple ne contentera pas les amateurs d'armées qui pratiquent la tactique de la horde qui déferle sur ses adversaires. Mais ceux qui voudraient une sorte d'engeance mutante entre les elfes et Isthak seront aux anges. Notons que ce supplément, bien que sortant avant la finale du championnat de France de *Demonworld*, ne sera pas accepté lors de ce combat des chefs qui promet d'être homérique.





Supplément en français pour Demonworld
Asmodée Éditions
109 F - Disponible

Clanngett

69 F - Dispo

Sous la lune de Thelgrim

Supplément en français pour Diskwars
Édité par Tilsit



Sous la lune de Thelgrim est la première extension en français pour *Diskwars*. Elle présente huit nouveaux "camps" mais qui sont en fait les petits cousins des factions du jeu de base. Par exemple, les goules de Frothan ne sont pas autre chose que les squelettes du premier opus. Chaque faction est donc renforcée par de nombreux disks qui, s'ils ne sont pas imbattables joués séparément, sont de vrais nids à combo si on les mélange avec les disks du jeu de base. Il est très difficile pour l'instant d'établir un classement des disks les plus puissants mais il est certain que les ailes volantes des barbares reçoivent un énorme boost grâce à la catapulte en os qui leur permet de frapper vite et loin. Des disks d'obstacles rendent le jeu encore plus proche d'un jeu avec figurines : on se combat désormais dans des montagnes, des forêts et/ou au bord de lacs. Cette extension permet de redonner un coup de fouet à un jeu génial qui n'en avait pas encore besoin. Que du bonheur.



Rufus Groman

120 F - Dispo

Operation Flashpoint

La guerre civile ravage la sphère intérieure et ce recueil de scénarios vous permet d'envoyer votre propre unité au combat. La campagne est articulée en quatre chapitres réunissant chacun quatre ou cinq missions.



Supplément en anglais pour Battletech
Édité par Fasa

Nous voilà donc avec un autre recueil de scénarios presqu'exclusivement réservés aux énormes battlemechs alors qu'il serait peut-être temps que Fasa nous ponde quelques aventures pour le JDR et, pourquoi pas, une vraie campagne qui fait cruellement défaut à *Mechwarrior*.

Philippe Tessir





Jeu de combat avec figurines - En français
Games Workshop - 300 F - Disponible

Warhammer Battle

Le même jeu en mieux" avait promis le nain blanc à grand renfort de publi-rédactionnel dans White Dwarf. "Le même jeu, mais le même" dirais-je plutôt en survolant le gros pavé de 288 pages qui m'est tombé entre les pattes (au moins trois semaines après Ravage d'ailleurs)... (NDLR: oui mais en v.f., râleur...)



La grosse boîte pleine de plastique

Il faut bien avouer que cette nouvelle boîte de chez Games Workshop est pleine à craquer de matos on ne peut plus de toute beauté. Côté décors, il est évident que le résultat est plutôt maigre : une bête tour en ruine basée sur le matos de *Mordheim*. Pas terrible. Par contre les deux armées permettent de se faire une idée de ce que vont donner les nouvelles boîtes de régiment de *Warhammer* (130 balles pour quinze à vingt figurines en plastique magnifiques). En tout plus de soixante-dix troupiers en tous genres (avec les drapeaux et les champions qui vont avec), deux généraux montés (sur cheval pour l'empire et sur sanglier pour les orcs), un canon impérial et un char orc. Tout est superbe et les grappes de champions, musiciens et drapeaux sont magnifiques (encore plus que le reste). De plus, avec deux unités, un héros et une grosse pièce par camp, on peut presque se tenter une première partie sympa pour découvrir le jeu. Un boulot top, les gars de GW connaissent leur métier. Reste le gros bouquin de 288 pages. Ouvrons-le donc pour voir de quoi il retourne.

288 pages de couper-coller

À la première lecture, Games Workshop vient de nous revendre le même jeu que le précédent. D'un côté on est plutôt rassuré : le jeu ne sera pas tiré vers le bas (vers les plus jeunes joueurs) comme l'a été la troisième version de *Warhammer 40K*, d'un autre on aurait aimé éviter de racheter le même jeu deux fois de suite. Disons que je chipote car les changements, s'ils sont extrêmement mineurs (ils pourraient tenir sur un petit 32 pages écrit gros), affectent grandement le jeu. On observe quatre changements importants : les résultats de combat, la magie, les objets magiques et la composition des armées. Le tout dans un seul but : redonner leur chance aux troupes de base et éviter que les héros et la magie ne viennent détruire le moindre combat.

Plus on est de fous...

Désormais, la puissance totale d'une unité (en nombre d'individus ou en puissance martiale) est prise en compte dans les combats (quatre ogres chargeant une unité de flanc auront plus d'importance que quatre gobelins). Quand on ajoute cela au bonus de rangs, on se rend mieux compte de ce que peut donner une armée de masse contre quelques elfes en maraude.



La magie des dés

La magie a été complètement revue. On trouve huit collèges de six sorts chacun et chaque race peut utiliser tel ou tel collège (ce ne sont plus les couleurs d'antan mais des trucs plus génériques comme la mort, la vie, le métal, le feu, et). Chaque camp possède, à son tour, un potentiel de dés qui dépend de la puissance des magiciens composant l'armée et qui permet de lancer tout ou partie des sorts que connaissent les sorciers. Dans le même ordre d'idée, l'adversaire possède aussi des dés pour annuler les sorts en question. Exemple : pour lancer une boule de feu il faut obtenir un résultat supérieur ou égal à 5. Le joueur choisit de prendre deux dés sur son total de dés et obtient 10. Le sort est lancé. L'adversaire tient à la vie de ses troupes et choisit de prendre 3 dés pour contrer la boule de feu et doit obtenir un résultat supérieur ou égal à 10 pour l'annuler. Le tout est agrémenté de fumbles et de réussites critiques pour faire bonne mesure.
Franchement, même si ce système est un peu aléatoire, il est parfaitement en accord avec le reste des règles et en plus ne demande pas une tonne de matos pour fonctionner. C'est réel-



lement LA bonne idée de cette nouvelle version. Un hic cependant : pour le moment, les races les plus "funs" du jeu reçoivent une magie un peu trop conventionnelle à mon goût. Voir un chaman orque lancer un "Chêne qui ne ploie pas" me fait vraiment mal au cœur. Espérons que les livrets d'armées viendront réparer ce léger problème.

Des objets comme s'il en pleuvait

Désormais, à part une dizaine d'objets génériques (quelques armes, le parchemin de dissipation, la bannière de guerre, etc.), tous ces petits bonus bien sympathiques sont répertoriés par armée : chaque race possède ses propres objets magiques. Cela rend les races encore plus différentes les unes des autres et, surtout, cela évite les combinaisons d'objets abracadabrantes. Plutôt que de faire des objets aux pouvoirs faibles et aux règles spéciales faciles à gérer, ils ont préféré cloisonner. Pourquoi pas…

Troupes d'élite ? Non, merci.

Le petit Christophe R. de Guyancourt va faire la gueule avec ses six chariots à pompe snotlings, mais pas autant que le jeune Guillaume G. de Paris avec ses trois gyrocoptères ou que le petit Marc N. de Bailly avec ses cinq balistes à répétition. Adieu veaux, vaches, dragons et canons lance-flammes, la nouvelle édition fait table basse sur tout cela. Toutes les armées doivent posséder un quota précis de certaines troupes et de certains personnages. Commençons par eux : ils sont désormais classés en deux types, les héros et les seigneurs. Les seigneurs sont les magiciens de niveau 3 ou 4 et les héros sont les généraux d'armées (ou des personnages indépendants très grosbills). En 2000 points, vous aurez droit à quatre personnages en tout, dont un seigneur maximum. Ensuite viennent les troupes proprement dites. Elles sont divisées en trois types : les troupes de base, les troupes spéciales et les troupes rares. Le premier type comprend tout ce dont l'armée dispose en quantité (les orques et les gobelins, les elfes, les elfes noirs, etc.). On doit en posséder un minimum (en 2000 points, on doit posséder AU MOINS trois unités de troupes de base). Évidemment, ces soldats ne font pas rêver et ne sont pas puissants, mais il en faut… Viennent ensuite les troupes spéciales que l'on trouve en moins grand nombre (artillerie, cavalerie sur sangliers orques, etc.) mais qui sont le fer de lance de l'armée. Ce sont les troupes sur lesquelles vous pouvez compter. En 2000 points on peut en posséder quatre au grand maximum. Les unités rares ne sont pas vraiment puissantes mais sont exactement cela : RARES (ou exotiques, ou expérimentales, selon les armées). Cela comprend toutes les troupes ou engins cités au début de cet article et une armée de 2000 points ne pourra pas en comporter plus de deux. Le travail à faire pour les concepteurs de chez Games Workshop sera donc des plus simples : classer toutes les troupes en trois types et laissez faire les joueurs après. Facile et de bon goût.



Un peu de chrome

Le gros bouquin se termine par plusieurs dizaines de pages de "trucs en plus" du meilleur cru : des règles de sièges, des règles d'escarmouches, des règles de campagne, des générateurs de terrains, des règles optionnelles, des notes des concepteurs qui permettent de mieux comprendre certains points de règle obscurs. S'ajoutent à cela des photos de figurines peintes, de superbes illustrations et une petite dose de background.

Croc

Arnaques sauvages ?

Pour ne pas encombrer le livret de règles par des listes d'armées obsolètes au fur et à mesure de la sortie des Codex, Games Workshop a eu la bonne idée de faire quelques listes "rapides" (elles tiennent en 32 pages) pour permettre aux anciens joueurs de se mettre tout de suite dans le bain. C'est une très bonne idée. On trouve ce supplément appelé *Hordes Sauvages* * dans le dernier *White Dwarf*. C'est vraiment cool. Génial. Super. Mais à vrai dire, la nuit dernière, je me suis réveillé en sueur dans mon lit après avoir fait un sale cauchemar. Et vous savez ce que j'avais cauchemardé ? Que ce petit supplément de merde ne pouvait être trouvé que dans le dernier *WD*. Ce qui signifiait qu'après avoir balancé 500 balles à GW, les joueurs devaient, uniquement pour pouvoir réutiliser des armées qu'ils ont collectionnées au fil des années (et qui leur ont coûté plusieurs milliers de francs) dépenser 42 balles de plus ! En fait, ce n'était qu'un cauchemar puisque ce supplément peut être téléchargé sur Internet. Vous n'avez pas Internet et une imprimante de qualité ? Ben, vous allez vous faire enculer pour 42 francs. C'est pas cher le ramonage. Eh les mecs, vous trouvez pas que vous abusez un peu ? Ça coûte combien d'imprimer 20.000 *Hordes Sauvages* et de les filer gratos dans vos boutiques ? Certainement le prix de votre mépris pour les fans qui vous suivent depuis vos débuts.

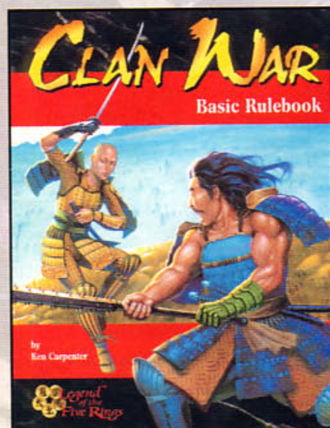








* Vous savez quoi ? *Hordes Sauvages* est le nom de l'extension de *Warhammer* 2ème édition (la première traduite, la boîte rouge) d'il y a plus de dix ans. C'est certainement un hommage. Il n'est pas imaginable que les concepteurs de Games Workshop aient si peu d'imagination qu'ils repiquent même les noms des extensions ? Remarquez… Il me semble que cette nouvelle édition de *Warhammer* soit pratiquement identique à la première, la boîte blanche, il y a presque vingt ans. Pensez donc, même *Donjons & Dragons* ont finit par lâcher le TACO, c'est dire.





Clan War – Daimyo Edition
Jeu de combat avec figurines
En anglais - AEG - 600 F - Disponible

Clan War

Les combats dans le Japon médiéval (bien que, rappelons-le, Rokugan n'est pas le Japon médiéval) sont rares dans le petit monde de la figurine (DBM le fait, mais pas exclusivement, et Road to Osaka est trop peu diffusé pour être accessible au plus grand nombre), et c'est avec joie que les amateurs du genre pourront se lancer dans l'aventure.

Et pourquoi pas les Scorpions ?

Créer un jeu de combat avec figurines dans le petit monde de Rokugan au moment de la guerre des clans est une bonne idée mais elle penche toujours du côté où elle va tomber : un jeu sans Scorpion est un jeu qui ne peut pas marcher. Non pas que les Scorpions soient des foudres de guerre indispensables sur le champ de bataille (sans poison et geishas, ils ne vont pas pousser loin) mais simplement parce que c'est le clan préféré des joueurs. Ce qui est plus drôle encore c'est que des extensions pour l'édition précédente ont permis d'inclure les Scorpions dans le jeu. Pareil, les Akodo ne sont pas là. À quoi bon faire péter le Pascal pour se retrouver avec un jeu de combat inutilisable dans 90% des batailles de Rokugan. Que la première édition du jeu ait fait cette erreur, passe encore. Cette deuxième édition ne rectifie pas le tir et cela, c'est scandaleux.







Une gamme de figurines importante

Mais ce qui est plus important encore est que le jeu en est à sa deuxième mouture et que la gamme de figurines disponibles est des plus énormes : des cavaliers, des samouraïs, des archers, des démons, des gobelins, etc. Aucune chance donc de se retrouver avec des règles et aucune figurine à se mettre sous la dent. Et Hantei sait si de nombreux jeux se sont retrouvés le bec dans l'eau, sans joueurs, à cause d'une gamme de figurines toute naze (mais non je ne parle ni de *Firefight* ni de *Fantasy Warriors* bien que ce soit deux bons exemples). Ce qui est donc clair c'est que les morceaux de plomb (de très belle facture d'ailleurs) sont là pour vos pinceaux.

Une mécanique qui ne surprendra personne

Le système de jeu de *Clan War* est des plus conventionnels. Le déplacement, le toucher, les dommages, le calcul des pertes, le moral, tout cela a déjà été vu et revu des dizaines de fois dans des dizaines de jeux différents. Les tactiques employées à l'époque n'y sont d'ailleurs pas pour rien : des masses de paysans se fritent la tronche tandis que les samouraïs font les intéressants entre les unités. Quant à la cavalerie, rare, elle se contente de tenter des prises de flanc lorsque le combat est engagé sur tout le front. Le jeu est "sauvé" (si on peut dire) par un système de cartes tactiques curieux et original. Les joueurs en possèdent plusieurs au début de la partie et peuvent les utiliser pour venir un peu modifier les données tactiques du problème. Et autant dire que le jeu en a besoin, car rien ne ressemble plus à un paysan armé d'une lance qu'un autre paysan armé de la même lance. Et le fait qu'ils soient recrutés par un leader Lion ou Dragon ne change pas grand chose à l'affaire. Sans ces cartes, *Clan War* serait par trop commun et définitivement triste.





Le vernis L5R arrive à la rescousse

Pour sauver le joueur d'une lassitude bien compréhensible, les concepteurs du jeu ont déployé tout ce que *L5R* peut leur apporter comme héros et sorts magiques, pour donner un peu de fun à l'ensemble. Et il faut bien dire que seuls les fans du JDR (ou de cartes) pourront y trouver leur compte. À côté de ce que peut offrir *Warhammer* qui fait son grand retour ce mois-ci, *Clan War* fait office de piètre adversaire.

Pour quel public ?

Les maîtres de jeu du JDR *L5A* ne pourront pas utiliser *Clan War* pour pimenter leurs fins de campagne, puisque des acteurs très importants du jeu manquent à l'appel (voir encadré). Les amateurs de wargames avec figurines fantastiques préféreront des jeux plus tactiques (*Demonworld*) ou qui possèdent un suivi et un background plus varié (*Warhammer*). Restent les fanatiques de combats dans le Japon médiéval. Ils pourront s'en donner à cœur joie s'ils occultent les quelques libertés que prennent les auteurs du jeu envers cette époque historique. Reste que cette deuxième édition modifie un peu la donne de ce que contient le jeu (à l'origine deux livrets, transformés en un gros volume qui inclut aussi les fiches des unités qui étaient préalablement offertes sous forme de cartes). Les cartes tactiques de mauvaise facture dans la version précédente sont désormais de belles cartes en couleur au look impeccable, c'est toujours cela de gagné.

Croc





Vor the Maelstrom . . .

...n'est sans doute pas le jeu de combat avec figurines le plus pratiqué en France. Et de loin. Reste que la gamme du jeu s'étend petit à petit et que les suppléments rendent le jeu de plus en plus intéressant. Il était donc temps de faire le point sur ce que nous réserve ce jeu. Pour le meilleur et pour le pire.



Jeu de combat avec figurines
En anglais - FASA
Disponible

Un bon départ

Le principe de base de *Vor* est très simple : des mécanismes de jeu éprouvés et un background qui permet de jouer un peu n'importe quoi n'importe où dans n'importe quelle configuration de bataille. Pour ce qui est des mécanismes, donc, tout cela est fort bien huilé, à mi-chemin entre *WH40K* et *Warzone* (mais plus près de *Warzone* tout de même, c'est là où FASA a frappé un grand coup). Restent le background qui peut ne pas plaire et les différents peuples présentés qui ont chacun leurs spécificités.

Une remarque importante qui concerne aussi bien le livret de règles que les suppléments : FASA donne le ton dans la façon dont il répartit les informations - un tiers de dessins d'une qualité irréprochable, un tiers de background et un tiers de système de jeu. Tout est donc fait pour que les joueurs s'imprègnent de l'ambiance du jeu avant de jeter les dés. Et c'est tout aussi bien ainsi (*Battletech* faisait un peu le contraire, dans son genre, et c'était gonflant à force).

Con comme un américain

Les soldats de l'Union (avec une étoile dans le O) sont les "gentils" de *Vor*. Ils sont bien sûr armés à la *Aliens* et privilégient plus le look imperial marines que gentils militaires de *Starship Troopers*. Le décor de campagne permet de jouer en Amérique du Nord et le sourcebook contient aussi bien le matos personnel que les drones et les armures de combat géantes. Le look est bon mais l'esprit par trop conventionnel. Des gentils qui manquent un peu de personnalité.



C'est Robert qui va être content

Avec les Neo-Soviets, on tape dans le bois dur. Enfin un sourcebook original si ce n'est de mauvais goût : la mode qui tend à donner au matos soviétique un look pourri et des effets médiocres est un peu saoulante à la longue. Heureusement, ici, tout est fait avec une bonne dose de second degré (enfin j'espère...). Entre les fanatiques armés de lance-flammes, les gros robots bringuebalants et les "commissaires" aux longs manteaux, on ne sait que choisir.



C'est gros, c'est gras, c'est plein de dents

Le supplément sur les growlers est certainement le plus réussi. Même si le look des bestioles n'est pas le même que les tyranides, on pense tout de suite aux créatures de GW. Et franchement, jouer growlers est plus intéressant que jouer tyranides : qui aurait pu penser que jouer de grosses bestioles roses pouvait avoir un sens ?

C'est maigre, c'est édenté, c'est psionique

Les zykhees sont des êtres psioniques et décharnés qui n'ont rien à envier aux protoss de *Starcraft*. Dans le jeu de base, on les voyait plutôt du genre mystique peace & love. Au final, des héros avec des armes partout et des pouvoirs psis qui permettent de damer le pion même aux gros roses dont on vient de parler ci-dessus. Franchement, les figurines (voir ci-contre) sont encore plus moches que dans les autres peuples et cela limitera grandement le nombre d'adeptes. On est loin des exarches eldars.



Les figurines ?

C'est bien là où est le problème : les figurines de *Vor* ne sont pas vraiment au niveau des standards actuels et surtout de *WH40K*. En fait, les dessins sont si beaux et les figurines si moches que l'on a du mal à se décider sur le camp à incarner. Dans leur genre, les growlers seraient les figurines les mieux sculptées (c'est certain) et les plus amusantes (ça aussi).

Croc

Armageddon fait des petits...

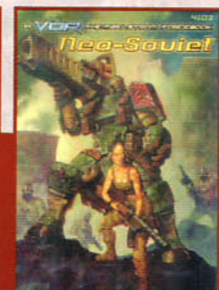


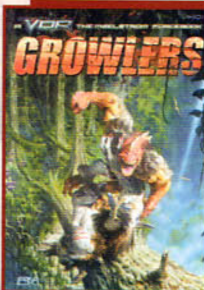
Le principe de la campagne *Razorfang's Exodus* (qui décrit les effets des growlers sur la terre et sa population) n'est pas sans rappeler celle d'*Armageddon* de chez les rosbeefs fachos d'outre-manche.
Tout est similaire : vous jouez des parties, vous envoyez le résultat et au final la compilation de tout cela changera le background du jeu. Mais rendons à César ce qui est à César : cette pratique avait été étrennée par les éditeurs de *Vor* (FASA) pour juger de la suite du background de *Shadowrun* (l'élection aux USA où le dragon a d'ailleurs été élu). Les gros copieurs sont donc GW et pas FASA. C.Q.F.D.

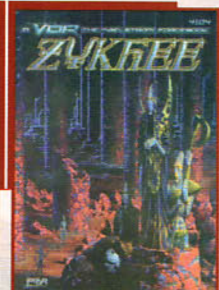














Baldur's Gate II, Shadows of Amn
JDR sur PC
Éditeur : Virgin
Disponible en VF
349 F

Poignard d'or Micro

Baldur's Gate II

C'est peu dire que Baldur's Gate II (BGII) était très attendu et qu'on s'en méfiait un peu après un très moyen Icewind Dale. Le voilà enfin disponible en anglais et très bientôt en français. Premier constat : c'est une grande réussite.



Bienvenue à Athkatla

Tout commence dans une prison, un obscur donjon où votre héros sert de cobaye à un étrange personnage. Il va bien entendu falloir vous évader, aidé en cela par trois anciens compagnons que vous connaissez bien : Minsc, Imoen et Jaheira. Dès l'introduction, le ton est donné. Vos compagnons ne sont plus de simples acolytes qui ne servent qu'à augmenter votre puissance de feu. Ils ont une histoire, un comportement mieux défini que dans le premier *Baldur* et presque tous auront des répercussions sur vos futures quêtes. Le premier donjon plante le décor de *BG II*, présente le personnage principal et vous permet de vous familiariser avec la nouvelle interface sans rencontrer de problèmes insurmontables. Dès que vous en sortez, vous vous retrouvez dans la cité d'Athkatla et là, les choses sérieuses commencent.



De précieux compagnons

Les développeurs ont bien retenu les leçons de *Planescape Torment*. Un des points les plus intéressants de ce jeu était l'importance qu'avaient les compagnons du personnage principal. Dans *BG II*, cette idée a été retenue et chaque PNJ susceptible de se joindre à votre groupe apporte avec lui son lot de quêtes et son histoire personnelle. Non seulement cela permet de s'attacher à eux plus facilement, mais en plus, il devient extrêmement intéressant de modifier régulièrement la composition de votre groupe. On veut connaître l'histoire de chacun, on veut découvrir leurs quêtes. Tel PNJ vous demandera de l'aider à libérer le château de sa famille d'un groupe de trolls, tel autre aura quelques soucis avec la guilde des voleurs du coin, tel autre encore vous demandera de l'aider à devenir chevalier, etc. Mieux encore, il ne suffit pas de prendre dans son groupe un PNJ, d'accomplir sa quête et de l'abandonner après, car il y a tout un tas de surprises que vous découvrez au sujet de chacun d'eux au long du jeu, et certaines sont de taille. Il existe une quinzaine de nouveaux compagnons, certains sont très faciles à trouver, d'autres beaucoup moins. Mais ils sont tous intéressants.
Il faut noter que vos personnages pourront accumuler jusqu'à 2 950 000 points d'expérience, ce qui vous permet d'atteindre des niveaux plus que confortables.

Le choix du personnage

Vous pouvez "importer" votre personnage de *Baldur's Gate* pour jouer à *Shadows of Amn*. Sinon il vous suffit d'en créer un en choisissant parmi les multiples classes et sous-classes qui vous sont proposées. Dans *BGII*, trois nouvelles professions font leur apparition : le sorcier, le moine et le barbare. De plus, pour chaque classe vous pouvez vous spécialiser dans plusieurs sous-classes. Ainsi, au lieu de choisir un paladin tout simple, vous pouvez opter pour un inquisiteur ou un cavalier. Généralement, les sous-classes sont bien conçues et leur intérêt en jeu n'est pas négligeable. Le demi-orque fait également sont apparition dans le jeu. Dans *BG II*, tous les choix faits au cours de la création de votre personnage ont une importance. Ainsi, certains PNJs ne s'adresseront à vous que si vous avez le bon alignement. Des quêtes vous seront proposées si votre classe de personnage vous per-



Oh ! les beaux familiers

Dans *BG II*, si votre personnage principal est un magicien, il aura la possibilité d'invoquer un familier. Il y en a plusieurs possibles mais presque tous ont un certain intérêt. Au début du jeu, je n'ai réussi à avoir qu'un lapin, mais plus tard on peut obtenir des bestiaux bien sympathiques comme le quasit, l'imp ou le pseudo-dragon. Ces familiers sont loin d'être inintéressants. Prenez le lapin par exemple, c'est une petite créature qui a l'air de rien comme ça mais elle a tout de même –4 de CA (petit et très rapide) et est particulièrement utile pour détecter les pièges et faire les poches aux gens. Les créateurs du jeu ont même inclu des dialogues entre certains monstres et votre familier ("Bonjour petit lapin, j'aimerais parler à ton maître… "). Vous pouvez aussi lui parler et lui demander quelques conseils. Mais attention, perdre un familier a de sérieuses répercussions sur votre personnage (perte de 1 point de Constitution). Mais le jeu en vaut la chandelle et c'est tellement mignon d'aller explorer un donjon avec un petit lapin.



BG II : Shadows of Amn



met de les entreprendre. Un paladin pourra se lancer dans la quête de son cheval ou de son épée. J'ai même pu constater qu'un PNJ ne s'adressait à vous que si vous étiez une femme.
Bref, les choix sont multiples et le jeu peut être joué au moins deux fois de suite en apportant à chaque fois son lot de surprises.

Rien ne vaut la magie

Dans *BG II*, la magie tient une place extrêmement importante. Non seulement vous avez accès à plus de trois-cents sorts différents, mais il est désormais impératif que les mages établissent de véritables stratégies dans le choix des sorts qu'ils recopient dans leur livre et dans ceux qu'ils mémorisent. Vous découvrirez les séquenceurs qui vous permettent de lancer plusieurs sorts simultanément, ou des sorts de contingence qui se déclenchent dans certaines circonstances. Les objets magiques sont nombreux et variés. On découvre quelques petites nouveautés très appréciables comme les ioun stone (un seul regret, on ne les voit pas tourner autour de la tête du mage), ou des armes très puissantes qu'il faut faire forger par un spécialiste avant de pouvoir les utiliser.
Rayon nouveautés, les créateurs du jeu ont pensé à deux petits objets véritablement miraculeux : la bourse à gemmes et la boîte à parchemins. Ces deux objets vous permettent de stocker tous les bijoux et tous les parchemins que vous trouvez. Le gain de place dans votre inventaire est considérable.

La grande aventure de Baldur's Gate II

En jouant à *BG II* vous en aurez pour votre argent. Sa durée de vie avoisine les deux-cent-cinquante heures, si ce n'est plus. Sans compter le fait que vous pourrez y rejouer une nouvelle fois et découvrir plein de nouveaux éléments.

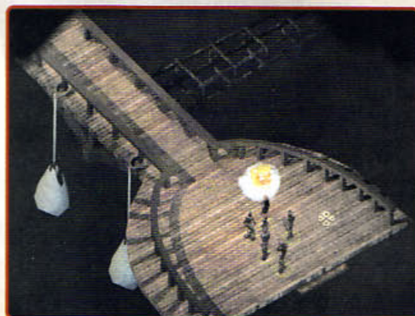
Il y a bien entendu une quête générale dans laquelle viennent s'imbriquer une foule de petites quêtes dont certaines influent directement sur l'histoire principale. Les quêtes, ni trop longues ni trop courtes, sont très variées. Et il vous faudra souvent faire des choix qui auront une répercussion sur votre avenir. Très rapidement, par exemple, on vous demandera de choisir entre deux camps qui se disputent le pouvoir à Athkatla.

Choisir l'un des deux camps, c'est renoncer aux quêtes qu'aurait pu vous proposer l'autre, mais cela signifie aussi que vous vous retrouvez avec un paquet de nouveaux ennemis.

À de nombreuses reprises au cours du jeu, vous aurez la possibilité de faire un tel choix et donc de vous retrouver avec autant de nouveaux alliés et ennemis. Encore une fois, cela contribue à la richesse du jeu et à son intérêt.

Le moteur et l'interface

Shadows of Amn peut être joué en 800 x 600 et ça, c'est un net progrès. Les décors sont splendides et tout est en accélération 3D. La pluie fait des ronds dans l'eau, les flammes sont animées, selon l'heure de la journée les teintes changent... bref, tout est magnifique. Les décors sont éga-



lement somptueux et les personnages plus diversifiés et mieux animés.
L'interface peut être entièrement voilée, ce qui vous permet de profiter de tout ça en plein écran. Si vous désirez jouer sans que l'interface soit visible, il vous suffit de bien configurer votre clavier et le tour est joué. Les effets des sorts ont également bénéficié d'un traitement tout particulier. Les monstres invoqués n'apparaissent plus dans un nuage de fumée. Les squelettes, par exemple, jaillissent de terre tandis que les monstres sortent de la gueule d'une énorme créature reptilienne. À l'instar de *Planescape*, on ne lance certains sorts que pour profiter de leur effet visuel.

En résumé, *BG II* est un excellent jeu, bien supérieur à *Baldur's Gate* premier du nom. Il vous fera vivre des dizaines d'heures d'une aventure, passionnante de bout en bout. Maintenant, il ne reste plus qu'à attendre *Neverwinter Nights*, en espérant que ses créateurs fassent aussi fort qu'avec ce jeu.

Philippe Tessier

Le bestiaire



Côté monstres, on est gâté. Ils sont variés et intéressants. Vampires, beholders, illithids, liches, golems, etc... tous les classiques de *D&D* sont présents. On a même droit aux bons vieux dragons. Si, si ! des bestioles vraiment énormes, qui prennent la moitié de l'écran et vous envoient valdinguer d'un battement d'ailes. Chaque monstre apporte son originalité au jeu et, pour la plupart, vous oblige à adopter une stratégie différente. On n'affronte pas un groupe de zombies comme on affronte une liche déchaînée ou un dragon d'ombre qui vous extermine en moins de dix secondes si vous l'attaquez de face. Le jeu compte plus de cent-trente créatures différentes et vous ne risquez donc pas de vous ennuyer à affronter tout le temps les mêmes bestioles. Et cela sans compter la kyrielle de "monstres" humains de toutes les classes, que vous allez devoir envoyer dans l'autre monde (dont une écrasante majorité de lanceurs de sorts d'ailleurs). À noter que l'intelligence artificielle des créatures du jeu a été considérablement améliorée. Il est désormais impossible de n'en cibler qu'une pour éviter d'avoir à affronter ses petites amies qui se trouvent juste à côté. Les créatures sont regroupées en "packs" et en attaquer une, c'est les attaquer toutes.







Chrono Cross





JDR sur PlayStation, en anglais
Éditeur : Sony
Développeur : Square Soft
449 F
Disponible







Sorti il y a plusieurs années sur Super Famicom, *Cronos Trigger* avait suscité un réel engouement chez les joueurs, à tel point qu'il fut considéré par beaucoup comme le meilleur JDR sur console. Fin 1999, le second opus est sorti au Japon sur PlayStation pour le plus grand plaisir des fans qui l'attendaient depuis plus de cinq ans.

Il faut laisser le temps au temps

Vous incarnez Serge, un jeune garçon vivant dans un petit village au bord de la mer : Alni. Tout va pour le mieux dans le meilleur des mondes lorsqu'un beau jour, plus personne ne le reconnaît. Son grand amour ne se souvient plus de lui, sa maison est habitée par une autre personne, etc. Il va alors découvrir la triste réalité : Serge est mort depuis dix ans déjà... en tout cas, dans ce monde (?!?). En fait, il apprendra par la suite que l'univers dans lequel il vit est divisé en deux mondes parallèles mais complètement différents. Dans l'un d'entre eux il mène une existence paisible, tandis que dans l'autre il n'existe pas. C'est sur cette toile de fond que le jeu se déroule tout au long de 2 CDs bien remplis.

Quarante-quatre personnages et de nombreuses fins

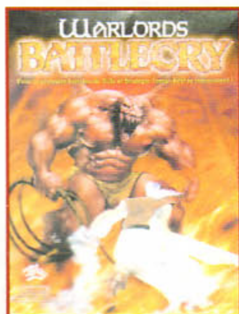
Du jamais vu dans un seul jeu ! Vous avez la possibilité de diriger quarante-quatre personnages tous différents et ayant une influence plus ou moins importante sur l'histoire générale. Selon vos choix lors des dialogues, certains personnages deviennent accessibles tandis que d'autres disparaissent définitivement du cours du jeu. La fin dépend d'ailleurs de votre parcours. Ce système habile permet à Square d'augmenter considérablement la durée de vie du jeu. Du point de vue technique, Square a vraiment mis le paquet aussi bien sur les graphismes (qui paraissent un peu vieux tout de même) que sur la bande son tout bonnement magnifique. Les décors, tout en couleur, n'ont vraiment rien à envier aux grosses productions habituelles (*Final Fantasy*) et permettent une plongée parfaite dans ce vaste monde.

Un système de combat ingénieux

Côté combat pur, Square a vraiment innové : plus question d'attendre son tour pour lancer une attaque. On a la possibilité d'utiliser n'importe quel personnage aussi longtemps que celui-ci possède du Stamina (Endurance). Chaque action (attaque, magie, invocation) réduit le Stamina. Lorsque celui-ci atteint 0, le personnage n'est temporairement plus en mesure d'attaquer. De plus, les attaques et les magies sont acquises à partir d'éléments. Ceux-ci peuvent être achetés ou gagnés. Bref, vous l'avez compris, *Chronos Cross* est LE JDR qu'il faut posséder, malgré la barrière de la langue qui en rebutera certains (il est sorti en version u.s. - pas de v.f. prévue).

Igal & Thomas

Warlords Battlecry



Jeu vidéo en français
Éditeur : SSI
349 F - Disponible

Les dernières versions de *Warlords* faisaient pencher la saga dans le sens où elle allait tomber : à la poubelle. Avec *Warlords Battlecry*, les concepteurs de chez SSI se sont sortis un peu les doigts et nous ont concocté une énième version de *Warcraft*. Mais avec quelques concepts nouveaux intéressants : les personnages principaux du jeu peuvent monter de niveau, acheter des compétences et diriger les armées. Cela offre une dimension nouvelle au jeu, le rendant plus tactique et presque plus stratégique. En multijoueurs le jeu est sans grand intérêt mais la campagne solo réserve de bonnes surprises (dont une, de taille, qui plaira à tous les fans de la saga de *Might & Magic*). Elle est divisée en six chapitres de six scénarios dont la difficulté va croissante. Pour parler chiffres, le jeu propose neuf peuples aux caractéristiques toutes différentes (les minotaures, absents de bien des jeux, font leur apparition), des dizaines d'unités différentes et les bâtiments qui les produisent. Du côté des personnages, la magie est divisée en dix écoles (avec une dizaine de sorts dans chaque). Autant dire qu'il sera difficile de faire son choix lors des montées de niveaux (sans compter que les guerriers, barbares, bardes, assassins, voleurs sont tout aussi jouables). Les sprites ne changent pas seulement de tête selon le peuple joué : chacun possède ses propres capacités et spécialisations. Les elfes ont un bonus de combat dans la journée, les minotaures produisent plus de métal, les morts-vivants sont immunisés au poison. En tout plus de cinq différences par peuple (c'est *Age of Empire* qui devrait en prendre de la graine). Tout ce beau monde est bien rigolo à observer et à manipuler : les bassins magiques, les nids d'animaux magiques, les champs de tir, tout cela change des baraquements habituels. Reste que le jeu n'est pas exempt de défauts : les sons ne sont pas terribles et le graphisme laisse tout de même un peu à désirer. D'autre part, l'IA tactique des unités dirigées par l'ordinateur est par trop prévisible. Mais les scénarios sont assez durs pour que l'on s'en contente (c'est peut-être le seul intérêt du multijoueur : trouver un adversaire à votre mesure). Alors que faire ? Premièrement tuer le traducteur en français du jeu. Deuxièmement, achetez-le : il vous fera passer de bons moments, très loin des cliquages tous azimuts des *Warcraft* et autres *Kingdoms*. Un peu de cerveau dans un monde de clics en quelque sorte…



Croc

Final Fantasy 9, le retour aux sources

Le 7 juillet dernier, Final Fantasy 9 (FF9) sortait au Japon pour le plus grand bonheur des fans de la série. Après la déception (relative) qu'avait suscitée le précédent épisode, il était grand temps pour Square de reconquérir un public un peu perdu.



Ceux qui avait boudé le dernier volet de la série n'auront, cette fois-ci, aucune excuse. Square a en effet répondu aux attentes d'un grand nombre de joueurs en mal de JDR pur et dur : ainsi, l'ambiance générale du soft se détache radicalement de celles de ses deux prédécesseurs sur PlayStation, qui flirtaient de plus en plus avec la SF plutôt qu'avec la fantasy. Exit donc les technopoles gigantesques et les véhicules ultra-perfectionnés, place aux villes flottantes et aux dragons fantastiques. Le genre heroïc fantasy reprend sa place d'honneur au sein d'un excellent JDR. Les personnages ne sont plus modélisés de façon réaliste mais à nouveau en style SD (Super Deformed) et sont très différents les uns des autres sur le plan physique (un homme-singe, un chasseur de dragons, un petit mage, etc). Cette richesse du Character Design est en partie due au retour dans l'équipe de développement de Yoshitaka Amano (voir encadré). Dès les premières secondes du jeu, on s'aperçoit très vite des changements de fond et de forme qui ont été opérés.

De longues heures en perspective

L'histoire de *FF 9* prend place à une époque médiévale dans le monde de Gaïa, lequel est divisé en quatre royaumes. Depuis déjà quelques temps, la méchante reine Brahne, assoiffée de conquête, inquiète Cid de Linblum. Ce dernier, pour mettre un terme à cette folie, décide d'envoyer un petit groupe de voleurs kidnapper la princesse Garnet, fille de la reine. Garnet découvre alors les desseins diaboliques de sa mère et décide de se joindre au groupe de voleurs dirigé par un jeune garçon mi-homme mi-singe du nom de Jidane. Ainsi commence l'histoire de *FF 9*, c'est-à-dire au beau milieu de problèmes diplomatiques qui auront par la suite de très lourdes conséquences, aussi bien pour votre environnement que pour votre fine équipe qui, au fil de l'histoire, s'enrichira de nouveaux compagnons. Ainsi, à Jidane et Garnet s'ajouteront le garde du corps de Garnet nommé Steiner, un Black Mage mignon comme tout du nom de Vivi, et quatre autres personnages que vous découvrirez tout au long des quatre CDs qui constituent *FF9*. Chacun d'entre eux a une histoire propre et tous ont une certaine importance dans le scénario qui reste, pour nous, encore obscur (le japonais...c'est chaud !).

Techniquement irréprochable

FF9 est techniquement une pure merveille, autant en ce qui concerne les graphismes qui puisent les dernières ressources de la PlayStation, qu'en ce qui concerne les musiques, vraiment splendides. Les thèmes qui ont fait le succès de la série sont présents et ré-arrangés. Le souci du détail atteint son paroxysme dans des cinématiques plus belles que jamais. Côté game play, on assiste à un véritable retour au pur style JDR qui avait notamment fait le succès des versions SNES. Ainsi réapparaissent les MP (Magic Points) et les AP (Ability Points). Ces derniers, gagnés à la fin de chaque combat, permettent d'apprendre les capacités présentes sur les armes, armures et autres accessoires en notre possession. Selon le personnage, celles-ci peuvent être apprises différemment, ce qui donne à chacun un rôle précis lors des combats (les jobs). Tout le monde ne peut plus invoquer, faire de la magie ou voler les adversaires, et une bonne stratégie de combat est désormais primordiale. Ces différents changements démontrent bien une envie de retrouver un public un peu perdu depuis FF8. Pari réussi, cet opus est, pour moi, le meilleur de la série.

Igal & Thomas

Yoshitaka Amano

le retour d'un génie

Character-designer depuis les débuts de la série sur Nes, Yoshitaka Amano avait été mis à l'écart des deux derniers volets sortis sur PlayStation. Ainsi après le style "américanisé" de *Final Fantasy 8*, Square a décidé de faire de nouveau appel aux services d'Amano. Le résultat est là : plus de fantaisie non seulement dans les personnages mais aussi dans les villes et les véhicules. On notera particulièrement le travail remarquable effectué sur Kuhja, l'arch-ennemi du jeu qui est, à mon goût, le méchant le plus charismatique et le plus mystérieux jamais vu dans un JDR.

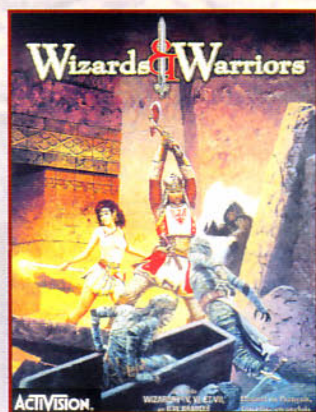


JDR sur PlayStation
Éditeur : Square Soft
Développeur : Square Soft
370 F
Fin 2000











Jeu vidéo en anglais
Édité par Activision
349 F
Disponible

Wizards and Warriors

Une nouvelle fois Activision nous offre un jeu de rôles PC. Tous les éléments sont présents pour partir en aventure à la recherche d'une épée légendaire qui aidera à combattre les forces du mal. Assez proche de Might & Magic, ce jeu pourrait bien en satisfaire plus d'un parmi les amoureux du médiéval-fantastique.



La petite astuce du jour

Lorsque vous formez votre groupe, tous vos héros commencent naturellement niveau 1. Mais il existe dans le menu option, un petit bouton nommé "Reset Adventures", qui permet d'effacer les quêtes en cours et celles déjà achevées. Ainsi il suffit de créer un premier personnage et d'aller seul à l'aventure pour gagner assez d'expérience afin de prendre quelques niveaux. Puis on efface les quêtes et on refait de même avec un autre personnage. Tous les personnages sont sauvegardés dans l'auberge et après que chaque membre du groupe soit niveau 3, ils partent tous ensemble à l'aventure et c'est beaucoup plus facile. Pourquoi cette petite astuce ? Tout simplement parce que les quêtes sont en général assez dures et les monstres nombreux. La première, par exemple, se déroulant dans un cimetière, vous laissera perplexe en voyant tous ces morts-vivants vous accueillir à bras ouverts.



On ne change pas une équipe qui gagne...

Voici enfin un jeu où l'on peut choisir exactement ce que l'on veut jouer. Même si les quatre classes de personnage restent classiques (Guerrier - Magicien - Prêtre - Voleur), se sont les races qui font toute la différence. Au nombre de dix, elles permettent de jouer et d'optimiser chacune des classes. Par exemple l'elfe semble être plus approprié pour les Magiciens alors que les ratlings (hommes-rats) sont prédisposés au travail de Voleur.

Comme vous l'aviez compris, chaque race ne possède pas les mêmes caractéristiques. Un bon nain des familles sera idéale pour devenir guerrier, comme son compagnon Guork digne descendant des hommes-bêtes, compte tenu de leur bonus de force.

Les compétences dépendent elles aussi de la classe choisie et il est donc impossible de voir un Magicien spécialisé dans le maniement des haches à deux mains. Mais la grande innovation de *Wizards & Warriors* vient du fait qu'au fur et à mesure que votre groupe de personnages accumule de l'expérience (et pièces d'or bien sûr...), des classes d'Élite apparaissent pour remplacer les anciennes. Prenons l'exemple du guerrier, au fil du temps et de ses actions il pourra atteindre le statut de Paladin lui conférant de nouvelles capacités.

Autour de la quête principale gravitent de nombreuses autres quêtes mineures permettant d'apprendre plus de choses sur le monde, sur vos ennemis et d'acquérir des objets magiques. Des guildes sont présentes dans chaque ville et apportent elles aussi des quêtes mineurs. Mais surtout elles sont indispensables pour passer au statut de classe d'Élite. Ainsi le Temple ou la Guilde des prêtres donnent accès à une plus large bibliothèque de sortilèges pour les lanceurs de sorts. La magie est bien sûr présente, voire indispensable puisque seul le prêtre peut soigner vos compagnons, et la puissance offensive d'un magicien est un support non-négligeable pour les guerriers. Mais attention : les lanceurs de sorts sont assez faibles au contact, surtout si vous avez choisi un pixie (petite fée) comme prêtre pour ses divers bonus à la création.



Le grain de sable dans l'engrenage

Wizards & Warriors a su combiner écrans 2D et animation 3D, le tout de bonne qualité. Mais c'est au niveau de l'interface que le jeu pêche. Il arrive assez souvent que les raccourcis-claviers ne soient pas assez rapides ou que l'on passe par une fenêtre d'activation. Le meilleur exemple est que lorsque l'on veut lancer un sort, un écran avec les différentes sphères de magie apparaît, puis il faut choisir la sphère, le sort, le lancer, le tout en temps réel. Pas la peine de vous dire que les monstres attendent patiemment que vous ayez fini : c'est faux et ils vous en mettent plein la tête. Il faut donc prendre un peu de recul avant de lancer un sort (pas facile dans une mêlée). Autre petit problème : les interactions orales avec les PNJs. Même si les choix de dialogue sont corrects, il est difficile de les placer de façon ordonnée dans une conversation. Toutes les difficultées viennent du mode de jeu en temps réel qui aurait pu être évité dans beaucoup de situations.

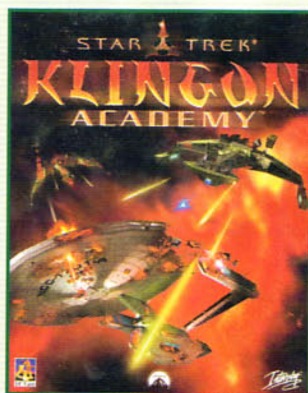
Au final

L'histoire en elle-même est très intéressante et ne manque pas de rebondissements. De plus les joueurs de JDR retrouveront plein de points agréables tout au long du jeu. Si une interface un peu lourde ne vous fait pas peur et que vous vous sentez l'âme de guider votre groupe jusqu'au bout, n'hésitez pas.

Fred



Star Trek - Klingon Academy

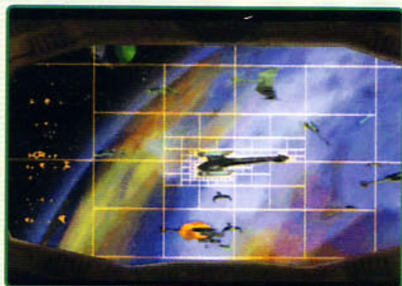


Jeu vidéo en anglais
Edité par Interplay Entertainment
349 F - Disponible



Vous êtes un cadet de l'académie de Qo'noS, dirigée par le célèbre général Chang. Vous allez devoir apprendre à devenir un grand commandant de vaisseau. Les missions vont s'enchaîner, vous permettant de tester de nouveaux vaisseaux et d'affronter de nouveaux ennemis. Le jeu vous permet de gérer tous les aspects du combat, comme par exemple être capable de coordonner une attaque avec plusieurs vaisseaux. Je vous conseille de bien suivre le tutorial voire même de le refaire pour bien maîtriser le pilotage. Car Klingon Academy est un jeu difficile, on rame pas mal sur les premières missions, surtout que l'on affronte des vaisseaux bien supérieurs en manœuvrabilité (ce qui a tendance à agacer). Par contre rien à dire du côté de l'animation, les décors sont superbes et le mouvement des vaisseaux impressionnant. Le jeu s'avère être un véritable film (il y a de nombreuses scènes de cinématiques, d'ailleurs on retrouve les acteurs de Star Trek VI : Terre inconnue). On prend plaisir à le regarder. Par contre la gestion du vaisseau s'avère être une horreur, surtout que l'on ne peut pas modifier tous les raccourcis claviers. Malheureusement la beauté d'un jeu ne fait pas tout, la jouabilité du jeu est loin d'être parfaite. Les accros de l'univers seront certainement satisfaits, toutefois en gestion de vaisseaux, il y a eu déjà mieux. À noter qu'il existe un mode multijoueurs (l'inverse eut été désespérant). Sinon il vaut mieux avoir un bon niveau d'anglais pour comprendre les ordres et les communications car il n'y a pas de sous-titres qui bien souvent sont une alternative lorsque l'on a quelques problèmes pour comprendre les dialogues. Peut mieux faire.







Olivier Collin

Anarchy Online



Jeu vidéo online en anglais
Édité par Funcom
Première béta

Le jeu de rôle est à l'aube d'une nouvelle ère. Le bon vieux rendez-vous dans une cave moite partagé avec une demi-douzaine de potes, se voit concurrencer par une autre approche qui ouvre le jeu de rôle à un public plus large : les jeux de rôles massivement online (MMORPG comme disent les anglais). Certes, attirant un spectre plus large de personnes, le pourcentage des grosbills et autres bourrins a très nettement augmenté, la chasse aux XPs est devenue prédominante et on ne partage pas vraiment l'intimité des chaussettes puantes de son voisin. Il n'empêche que c'est super de voir son perso en 3D et de ne plus être ligoté aux scénarios trop souvent linéaires. Nombreux sont les bébés en incubation, dont les concepteurs vantent déjà les mérites : *Atriarch*, *UWO*, *Middle Earth*, *Eve*, *Anarchy*, etc. Parmi ceux-ci *Anarchy* a cherché à remédier aux erreurs de ses prédécesseurs. Je ne vais pas m'étendre ici sur le scénario. Je vous dirais seulement qu'il s'agit d'un habile mélange de med-fan et de science-fiction. Pour connaître tous les détails de Rubi-Ka, ainsi que son histoire, visitez leur site (www.anarchy-online.com). L'important, c'est que la fine équipe de Funcom a construit son jeu pour favoriser le role-play. Tout d'abord chaque personnage a le choix parmi douze professions et répartit des IPs (Increase Points) parmi soixante-dix-huit compétences. La facilité d'apprentissage dépendra bien évidement de votre race, ainsi que de votre profession. Pour mener à terme la multitude de quêtes, les compétences requises devront être regroupées au coup par coup, ce qui garanti l'intérêt de chaque profession. Les quêtes répétitives, où il faut prendre un ticket et attendre son tour, sont également résolues de façon originale. Les PNJs distribuent des quêtes uniques, jusque-là c'est bien. Ce qui est génial, c'est que les PJs peuvent également distribuer des quêtes et récompenser un personnage ou une équipe, en fonction d'un accord entre les deux parties. L'accord étant garanti par le système du jeu. Bref, vous l'aurez compris, *Anarchy Online* est décidément un jeu à suivre, dont j'attends avec impatience la sortie fin 2000. Il est bien évidemment trop tôt pour donner une note à ce futur jeu.





Oneiro



CALENDRIER

Jeux de Rôles

● 11 et 12 novembre 2000 - Nancy (54)
Les Joutes du Téméraire sont l'une des conventions les plus appréciées du public. L'édition 2000 se tient au Palais des congrès de Nancy. Au programme : Coupe de France de *L'Appel de Cthulhu*, tournois de *Magna Veritas, Warhammer JDR, L5A, Dark Earth, AD&D II, Vampire, Star Wars* mais aussi des jeux en réseau, jeux de plateau, démo diverses, etc.
Pour les préinscriptions, vous devez envoyer un courrier précisant vos nom, prénom, âge, adresse et téléphone, la liste des jeux auxquels vous désirez participer (en indiquant si vous voulez être joueur ou meneur). Les prix d'inscriptions varient de 30 F à 110 F, suivant le nombre de tournois et le moment de votre inscription. N'hésitez pas à vous renseigner.
Contact et inscriptions : ESSTIN, Joutes du Téméraire, 2 rue Jean Lamour, 54519 Vandoeuvre CEDEX. lacuvepi@esstin.uhp-nancy.fr ou coolben@caramail.com

● Samedi 18 novembre - Galluis (78)
Le club de l'Ork organise un grand tournois pour les jeux suivants : *Vampire, Loup-Garou, Mage, Changeling, Guildes, Prophecy*. Une participation de 40 F sera demandée sur place. Les dix meilleurs joueurs et les meilleurs meneurs seront récompensés par des lots (JDR, suppléments...).
Pour tous renseignements : Club de jeux de rôles, mairie de Galluis, 78940 Galluis.
Tel : 06. 20. 10. 79. 81. (Aulin) ou 06. 19. 45. 65. 56. (Cédric) ou encore helaym@hotmail.com

● 18 et 19 novembre 2000 - Gemenos (13)
L'association Rôle'n'Troll organise une Joute des champions à la salle municipale de Gémenos (près de Marseille). Au menu, des tournois d'un quinzaine de jeux différents :
AD&D II, Bloodlust, Conspiracy X, Deadlands, Hero Wars, INS/MV, L5A, l'Appel de Cthulhu, Polaris, Prophecy, Shaan, etc. Les frais d'inscription sont de 50 F.
Inscriptions ou renseignements : La crypte du jeu (Marseille) .



© Mc Denis (27)

Mags & Zines



Casus Belli n°4

Au sommaire du numéro quatre de *Casus Belli*, la Gen-Con, *D & D 3*. Vous retrouverez bien évidemment des critiques ainsi que quelques aides de jeu (*Hero Wars, Zombies*) dont une sur la Nouvelle-Sébastopol, qui présente une ville sur la Mer Noire en 2050 (excellent !). Accompagnant le numéro, le petit supplément noir et blanc, avec comme scénarios *ADC, Zombies, Agone*. Un numéro toujours aussi beau si on est plutôt techno.

Ravage n°1



Vous aimez les jeux de figurines, alors réjouissez-vous, un nouveau magazine est arrivé sur le marché : *Ravage*. Ce bimestriel (39 F) qui reprend la même maquette que *Vae Victis* est entièrement consacré à la figurine et je dis bien tous les jeux (pas uniquement Games Workshop). Il est agréable à lire, plein d'informations et surtout il propose des scénarios (*Demonworld, Warmaster, Confrontation* et*WH40K*) et des aides de jeu (l'art de la manœuvre dans *Demonworld*). Un joli magazine dont nous attendons le numéro deux afin de se faire une opinion.



Dragon n° 276 et Dungeon n° 82

Ces magazines jumeaux se sont mis à l'heure de la troisième édition de *D&D*, avec un nouveau look assez réussi. On ne change pas une formule qui marche : *Dragon* est bourré d'aides de jeu et d'articles, et *Dungeon* de scénarios pour *D&D* (et, de loin en loin, pour *Alternity*). Le numéro 276 de *Dragon*, cru *Monster Manual*, propose des recettes détaillées pour construire son bouffe-perso sur mesure. Le numéro 82 de *Dungeon* s'enferme quant à lui un peu dans un classicisme vieille école. Originalité : un scénario dans Sherwood.





Science Fiction Magazine n°11

Le nouveau *SF-Mag* est arrivé. Au sommaire du numéro 11, toujours autant d'information sur le monde de la SF. Ainsi vous découvrirez un gros dossier sur le film *The Hollow Man*, une rencontre avec Mike Resnick, une nouvelle d'Ayerdhal et le plein de critiques (BD, bouquins, vidéo, jeux). Ce magazine offre l'avantage d'essayer de couvrir toute l'actualité de la SF et reste une excellente source d'informations.

Faeries n°2



Il s'agit d'un magazine consacré à toutes les fantasy. Au sommaire de ce numéro un dossier consacré à Peter S. Beagle, un auteur peu traduit en France (deux recueils de nouvelles parus chez Denoël), un autre sur le désormais très célèbre Hayao Miyazaki. Outre des critiques, vous trouverez des nouvelles, dont une de Denis Gerfaud. Saluons la superbe couverture ! *Faeries* devrait satisfaire les amateurs de fantasy.



Rézine

Un bulletin d'information sur le fanzinat, qui répertorie environ 120 fanzines, classés par rubrique (musique, bande dessinée, manga, cinéma ainsi que les jeux). Cependant cette dernière rubrique reste le parent pauvre de *Rézine*. Pour chaque fanzine, le lecteur trouve un descriptif plus le prix et les frais de port. Une excellente initiative. J'invite les fanzéditeurs à contacter *Rézine* pour les tenir informés. Contact : Association Rézine, c/o Xavier Lardy 30 rue des Souterrains 79370 Fressines.

Follower

Un fanzine s'intéressant à la scène gothique et autres genres musicaux qui s'y rattachent. Pour le numéro 9, vous trouverez des briefings sur les différents festivals de l'été, des chroniques sur les nouveautés musicales, un peu de JDR et surtout le programme des différentes soirées ainsi que les concerts. Un bon fanzine à conseiller aux amis goths. Contact : Follower, 40 bis rue de Douai, 75009 Paris.



La Lettre

Il s'agit d'une lettre d'information sur le monde de la BD, faite par Dargaud. Outre des critiques, des informations, des dates de manifestations, vous pouvez y trouver des interviews d'auteurs ainsi que des portraits. Pour les inconditionnels de la BD seulement.

Les Érudits de l'Ambigu

Un fanzine dédié à *Hero Wars* vient de voir le jour. Le numéro 1, présenté au Monde du Jeu, fait 48 pages. On y découvre notamment un clan sartarite. Pour l'obtenir, envoyez un chèque de 28 F à l'ordre de Benjamin Norest, 74 rue des Vignoles, 75020 Paris. Toutes les infos sur erudits.free.fr



Comme un lion

Voilà un petit nouveau, un fanzine consacré exclusivement à *Thoan*, JDR tiré de l'œuvre de Philip José Farmer. Un gros pavé de 80 pages proposant un nouvel univers pour le jeu, à savoir le monde des Forêts Sombres, des aides de jeu et deux scénarios. Une initiative intéressante pour tous les amateurs de *Thoan*, excellent jeu qui a malheureusement disparu de notre actualité. Souhaitons-leur bonne chance. Prix : 40 F en France Métropolitaine. Contact : Cyril Pasteau, 2 bis avenue de la Faisanderie, 78400 Chatou. - Email : thoan@joueur.com

Calendrier des manifestations !



Pour vous faire connaître et annoncer vos manifestations, envoyez une description précise aux fédérations en prenant soin de mentionner la date, l'adresse, le code postal, le programme, les activités proposées, le prix d'entrée et les numéros de téléphone, adresses postales et électroniques où les lecteurs pourront se renseigner.

Les jeux de rôles grandeur nature, murder parties et autres week-ends médievaux nécessitant généralement de s'inscrire plusieurs mois à l'avance, veillez à annoncer vos manifestations suffisamment longtemps à l'avance, de façon à ce que les lecteurs ne soient pas pris de court.

FÉDÉRATION BELGE

Calendrier des manifestations
c/o Bernard Baras
67 rue Durieux
B-5001 Belgrade/Namur
Tél : (0032) 81-74-03-64
fbjs@bigfoot.com

Les Fédérations



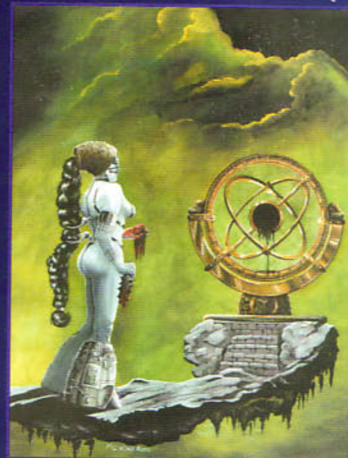
Calendrier des manifestations
c/o Nicolas Stampf
134 rue Louis Rouquier
92300 Levallois Perret
Tél : Antoine au 01 46 71 16 56
Tél : Nicolas au 06 14 98 86 20
contactffjdr@egroups.com
http://www.ffjdr.com/ressources/calendrier/
Calendrier GN



c/o Patrick Mabille
10 rue du Ponceau
95000 Cergy Préfecture
Tél : 01 34 25 80 99
Fax : 01 34 25 91 47
patmab@club-internet.fr
services@fedegn.org
www.grandeur-nature.org

Date de remise des annonces : Vendredi 17 novembrebre



Contact : role.n.troll@free.fr et La crypte du jeu de Marseille au 04. 91. 48. 25. 43.

● 25 et 26 novembre 2000 - Boulogne-Billancourt (92)
La ludothèque de Boulogne-Billancourt organise la 5ème édition des Jeux en fête. Au programme : une nuit jeux de rôles, des démos de jeux de cartes, un tournoi WH40K endiablé (inscriptions déjà closes) et plein d'autres bonnes choses (nous...). Si vous voulez en savoir plus, renseignez-vous auprès de la ludothèque de Boulogne-Billancourt, 22 rue de la Belle Feuille, 92100 Boulogne-Billancourt. Tel : 01. 55. 18. 45. 49. (demandez Moï).

● 16 et 17 décembre 2000 - Dijon (21)
La guilde des Lycanthropes organise une convention à la MJC de Chenove ! Plusieurs tournois de JDR au programme (*Guildes 2, Prophecy, Les Secrets de la Septième Mer, Shadowrun 3ème Édition*), ainsi qu'une partie spéciale de *Berlin XVIII*, de nombreuses tables libres (jeux de rôles, jeux de plateau...), des tournois de *Confrontation, L5R CCG*, un concours de figurines... Entrée libre et gratuite !
Contact : La guilde des lycanthropes, club de jeux de simulation, MJC de Chenove, 7 rue de Longevic, 21300 Chenove.
Mail : glycanthropes@caramail.com

● 27 et 28 janvier 2001 - Tours (37)
Le championnat de France du *Livre des cinq anneaux* se déroulera cette année à Tours. Les meilleurs shugenja et samouraï seront récompensés par de nombreux lots, dont un daïsho pour le premier prix. L'inscription est de 50 F (à l'avance) ou de 70 F (sur place).
Contact : Éric Drouin au 02. 47. 37. 07. 01.
E-mail : courteline@wanadoo.fr

GRANDEUR NATURE

● Du 10 au 13 novembre 2000 - Virton (Belgique)
Les Gardiens des Rêves Oubliés (GAROU) présentent Arkhan 9 : le prix de la victoire, un GN médiéval-fantastique à l'ambiance «ésotérique politique» (?!). Sa particularité : il se dérou-

Entre Nous

CALENDRIER

le dans un cadre somptueux, la citadelle Vauban de Montmédy (près de Virton). L'inscription est de 105 FF. Contact : Gilles Cruylpants, 6 avenue Neptune, 1190 Bruxelles. Répondeur : 32. 477. 222. 067. Http/: info@garour.org ou www.garou.org

● Du 16 au 18 février 2001 - Région parisienne

Role et Agam présentent Cosmos 3000, un Grandeur Nature d'anticipation parahistorique à l'ambiance Fantaisie Héroïque. Quelques temps après la fin de Cosmos 2999... voilà Cosmos 3000 ! L'Empire affirme sa vocation culturelle sur la planète Pacifica. Le Seigneur Robert Vador est heureux d'accueillir les Commissions d'Enquête de la Fédération à bord du Pacifica Princess pour une croisière festive qui montrera à l'univers entier qu'il n'y a pas vraiment de quoi s'alarmer. Sauf si les mystérieux actionnaires voilés de la société de cartes ZIVA profitent de l'entrée en Bourse de l'Église néocatholique pour tenter une OPA. Alors là, tout peut arriver... Prix d'inscription : 450 F. Contact : Hervé au 01. 41. 73. 35. 74., Olivier Artaud au 01. 41. 13. 78. 97. ou orga@cosmos3000.org

Concours

Gagnez un collector !

Ce mois-ci, Backstab s'est plié en douze pour faire plaisir à cette race de joueurs dont on dit qu'ils sont des collectionneurs, ou des maniaques comme disent leur copine, quand ils ont une copine... Bref, ce mois-ci on vous a trouvé une édition limitée de *L5R*, avec une couverture cuir. Vous ne l'avez jamais vue en boutique ? Normal, et c'est bien pour ça qu'on vous l'offre. Et puis si vous n'êtes pas collectionneur, vous trouverez toujours un copain auquel ça fera plaisir. Ou bien un magasin qui fait de l'occaz, c'est vrai aussi. Quoi qu'il en soit, pour gagner cette édition collector de *L5R*, il vous suffit de répondre sur papier libre à l'une des trois énigmes suivantes, et de nous envoyer votre réponse avec vos nom, prénom, âge et adresse à :

BACKSTAB, Concours *L5R*,
29-31 rue Chaptal, 75009 Paris.

1) EXVKLGR
2) Quel est le terme qui désigne le code du samouraï ?
3) Je suis le premier JDR sur le japon médiéval. Quel est mon nom ?

Mais où sont les résultats du concours *Baldur's Gate II* ? Pas là. Ben non, pas là. On se doute néanmoins que vous les attendez avec impatience, vu qu'on a jamais reçu autant de réponses pour un concours. On en est tout retourné. Mais le délai était un peu court, particulièrement pour les abonnés qui, on leur prie de bien vouloir nous en excuser, ont ce mois-ci reçu leur Backstab avec quelques jours de retard. Il n'y avait aucune raison qu'ils soient défavorisés et le tirage au sort des gagnants aura donc lieu un peu plus tard. Les résultats apparaîtront donc dans Backstab n°25, c'est-à-dire dans seulement un mois, puisque nous sommes désormais un mensuel. Patience donc, patience...



Bon pour une petite annonce

Parution dans Backstab N°25

À retourner avant le vendredi 13 novembre à :

Backstab/service PA

29-31 rue Chaptal - 75009 Paris, France



- ❏ Vente
- ❏ Achat
- ❏ Contact
- ❏ Échange
- ❏ Club*
- ❏ Divers

*** Club : indiquer votre adresse complète**

Nom : ____________

Prénom : ____________

CP : ______ **Ville :** ____________

Téléphone : ______ **Pays :** ______

Petites Annonces

Vente

- Vds Land Raider Crusader tout neuf et non monté pour 260 F et 5 gargouilles tyrannides pour 120 F. Nicolas au 01. 43. 43. 21. 33.

- Vds anciennes figurines *WH40K*, livre de règles *Mordenheim*, *White Dwarf* TBE ; *Codex Space Marine du chaos*. Prix à négocier mais raisonnables. Tel la semaine : 06. 12. 88. 62. 56. Week-end : 03. 29. 34. 27. 05.

- Vds *Prophecy* + supp *Star Wars* + *Vampire 3ème éd.* et plusieurs supp état neuf, ou échange contre *Dark Earth 2ème éd.*, *Rêve de Dragon*, supp. *Warhammer* du *Grimoire*. tel à David au 06. 72. 00. 30. 80.

- Vds pour *Warhammer JDR* collector *Arcanes Magiques* et manuel du joueur à 100 F pièce, ainsi que l'ouvrage *Shartosa* pour seulement 160 F. Contactez Sébastien au 02. 41. 71. 05. 79. après 19 heures.



Achat

- Ch. *White Dwarf* éd. anglaise du n°1 à 24, 27, 42, 72, 74, 76, 89 et du n° 90 au n°100. Pour *Jorune*, cherche compagnon *Ardoth*, *Burdoth*, *Earth-tec* ; pour *AD&D 1*, le module I 5. Tel à Denis au 01. 40. 24. 21. 70.

Contact

- Ch. joueurs et meneurs dans la région Douarnenez-Audierne. Contactez Bruno au 02. 98. 70. 01. 31. tous jeux acceptés.

- Joueurs cherchent meneur *Compagnie des glaces* (25-35 ans) sur Paris. Michel au 01. 44. 23. 90. 03. (après 17 h.).

Les illustrations de ces pages ont été réalisées par Denis Renard (pour la sorcière et la jeune femme), Kris et Mickaël Pencrech (pour les marines du Death Squad). Si vous êtes intéressé par leurs travaux, n'hésitez pas à contacter la rédaction, qui transmettra leurs coordonnées. Merci à eux.

Halloween
Concept

Présente























Un jeu de Richard Lambert, Andrew Rilstone et James Wallis.

Illustrations de Florence Magnin et Sophie Mounier

« Il était une fois... »

est le jeu de cartes pour raconter des histoires, des contes de fée… Un joueur est le « Conteur ». Il invente une histoire en s'appuyant sur les éléments — personnages, lieux, événements, objets... — qui figurent sur ses cartes. Il dirige son histoire vers la conclusion inscrite sur sa carte « Dénouement ». Les autres joueurs peuvent l'interrompre à tout moment à l'aide des cartes qu'ils ont en main et reprendre alors le récit. Chaque joueur participe ainsi à l'élaboration du conte, jusqu'au moment où l'un d'entre eux réussit à poser sa carte « Dénouement » et gagner la partie.

Pour tous les âges, avec un peu d'imagination, entre amis ou en famille.

- *112 cartes « Il était une fois... »*
- *56 cartes « Dénouement ».*

Des cartes vierges sont également fournies, pour permettre aux joueurs d'enrichir le jeu de leurs propres idées.

Informations :
Halloween Concept



sous licence

ATLAS GAMES